Tot.438

席卷北欧神话的新旅程——《战神》传媒预览会内容报告

游戏机实用技术

VGTiMe



攻略透解

人中北斗

系统介绍 + 主线流程

猎天使魔女 2

要素研究 + 全物品收集

DLC 补完计划

最终幻想 15

皇家版 追加内容攻略

异度神剑 2

二周目要素介绍

特别企划

再一次爱上游戏的理由

NINTENDO SWITCH

发售一周年回顾

故国神游

真·三国无双 8 胜景巡礼

MHW 专栏开张 猎人集会所 new

ULTRA CONSOLE GAME
2018.3B 定价：RMB 19.80
ISSN 1008-0600
06>
9 771008 060006



附赠
指间方圆手游别册


授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
88元
我们天生就是卡饭
名厂CAPCOM黄金十年
精华荟萃
CAPCOM
首批赠送限量特典
PVC贺年文件夹
HAPPY NEW YEAR 2017
CAPCOM黄金十年视觉艺术图鉴


授权中文版
再次加印 扫描购买
定价
88元
Bloodborne
Official Artworks
官方艺术设定集
渴求苍白之血啊。
只为完成狩猎之路。
完美展现
血源
诅咒
绝妙的艺术世界
血源诅咒 官方艺术设定集


双平台
全球销量超过
1000万
百余家媒体
平均打分高达
95%
一年内狂揽
249项
游戏大奖
赠 特独
典家
末日大杀器
板儿砖小抱枕
淘宝端扫码购买
优惠价
79元
定价
96元
包邮
THE ART OF
THE LAST OF US
INTRODUCTION BY NEIL DRUCKMANN AND BRUCE STRALEY
「最后生还者」
官方设定资料集
正8开 硬壳精装设定集
顽皮狗 NAUGHTY DOG
官方授权中文定制版
现已
重磅来袭

TV GAME半月刊
2018.3B



©ATLUS©SEGA All rights reserved.

总第 438 期

COVER STAFF
封面用图：女神异闻录5 星夜热舞
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西城图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西城图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 3 月 16 日
定　　价：人民币 19.80 元

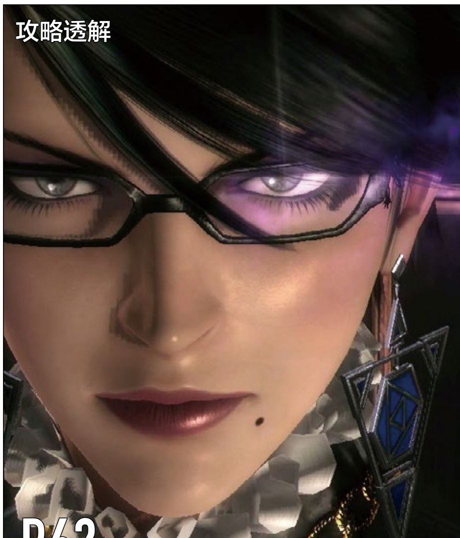
ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS

攻略透解



P54
人中北斗

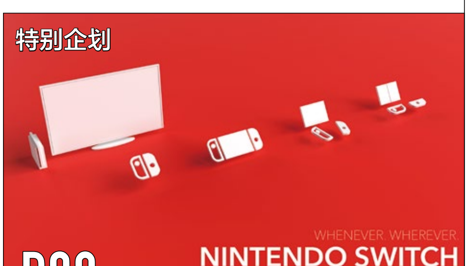
攻略透解



P62
猎天使魔女2

世纪末夜店王的崛起之路

特别企划



P98
再一次爱上游戏的理由
——Nintendo Switch发售一周年回顾

游见识
PREVIEW & REVIEW

002 游戏情报站
新闻专题
006 重“剑”无锋，名作乱斗
——任天堂3月9日直面会资讯汇总
012 深度视界
新闻专题
018 席卷北欧神话的新旅程
——《战神》传媒预览会内容报告
前线狙击
021 灵魂能力VI
024 女神异闻录3 月夜热舞
025 女神异闻录5 星夜热舞
028 钢铁收割
030 吸血鬼
032 黄金眼
034 国行天下

游技术
NOW PLAYING

特快专递
035 四骑姬教导谭
DLC补完计划
042 异度神剑2
044 最终幻想15 皇家版
048 游戏进行时
050 软硬兼施SP
052 VR乐园
攻略透解
054 人中北斗
062 猎天使魔女2

芒亨世界专栏 开张啦！

游深度
CULTURES OF GAMER

075 玩由心生
078 多边共享
080 猎人集会所 NEW
082 游戏兵工厂
086 蒸汽时代
088 游朝忆日
特别企划
090 故国神游——真・三国无双8 胜景巡礼
098 再一次爱上游戏的理由
——Nintendo Switch发售一周年回顾
105 ASAP情报中心
110 读编往来
114 小编寄语
118 新作发售表

来一场说走就走的时光旅行

TOPIC

不是谁都想进奥运 世界电竞观众数据一览



在去年 8 月初的时候，巴黎申奥委员会联合主席就曾向美联社透露，2024 年的巴黎奥运会可能会举办电竞比赛。然而奥委会主席 Thomas Bach 却明确表明包含暴力要素的游戏将不会成为奥运项目。近日，这个老生常谈的问题再次被提起，阿里体育在竞标赞助一项未来的奥运会电子竞技赛事时与国际奥委会进行了沟通，并表示他们理解并赞同奥运推广和平的价值观。他们将关注那些真正与体育有关的游戏，而不是关注暴力和杀戮游戏。然而电竞进奥运真的是一件好事吗？至少对于观看电竞比赛的观众来说，并不是。

尼尔森公司是一家专门研究消费者并撰写相关报告的机构，他们在去年的第三季度以及第四季度分别发表了两份关于电竞观众的调查报告，调查报告中包括了美、英、法、德以及中、韩、日总共七个国家的电竞观众数据。其中不乏一些非常有意思的数据。

无论是哪个国家，大部分电竞观众都为男性，而且他们中的大部分同时还是体育赛事的忠实观众。这一点在美、英、法、德四国中最为明显，而且他们最喜欢的体育项目都是足球。而关注的游戏方面，PC 独占游戏中关注度最高的是《反恐精英 全球攻势》和《英雄联盟》，而主机端则是《COD》和《FIFA》这两个年货系列。但关注并不意味着他们真的会去玩，虽然具体排名根据国家有所不同，但对于电竞观众来说，他们最喜欢的游戏都是“《COD》系列”和业界“销售榜常青树”《横行霸道 V》。值得一提的是，四个榜单中都有登场的惟一一个手游是大名鼎鼎的三消类游戏《糖果粉碎传奇》。

（以下表格中的游戏如果没序号的话皆为游戏系列，另外调查对象仅限于电竞观众，因此榜当的构成可能会和读者意想中的有所不同）

关注度最高的游戏（PC端）

	美国	英国	法国	德国
1	反恐精英	反恐精英	英雄联盟	反恐精英
2	英雄联盟	英雄联盟	反恐精英	英雄联盟
3	Dota 2	Dota 2	H1Z1	星际争霸
4	星际争霸	H1Z1	星际争霸	Dota2
5	风暴英雄	星际争霸	风暴英雄	H1Z1

关注度最高的游戏（跨平台）

	美国	英国	法国	德国
1	COD	COD	COD	FIFA
2	光环	FIFA	FIFA	COD
3	守望先锋	光环	守望先锋	守望先锋
4	FIFA	守望先锋	炉石传说	炉石传说
5	街头霸王	街头霸王	火箭联盟	火箭联盟

关注度最高的游戏

	中国	韩国	日本
1	王者荣耀	英雄联盟	宝可梦
2	英雄联盟	守望先锋	噗呦噗呦
3	魔兽世界	星际争霸	任天堂大乱斗
4	反恐精英	突击风暴	街头霸王
5	部落冲突	跑跑卡丁车	FIFA

中、韩、日的观众构成和美、英、法、德类似，除了男性占据大多数以外，电竞观众中绝大部分观众的年龄构成都是 25~35 岁。而且和美、英、法、德不同的是，除了 PC 以外，占据电竞产业半壁江山的另一个游戏平台却是手机而不是主机，中韩两国都有约一半电竞观众关注手游平台上的电竞项目。在关注的游戏类型方面，亚洲三国却表现出了完全不同的倾向：中国观众偏爱 MOBA 类游戏；日本观众则属于杂食派，什么类型的游戏都关注一些，关注度最高的类型是格斗游戏；而韩国观众则偏爱即时战略游戏。这种倾向也表现了他们关注的游戏上：中国观众最喜欢的游戏为《王者荣耀》；日本则是“《宝可梦》系列”，但从数据来看他们并没有对游戏有特别的偏爱；而韩国则是《英雄联盟》独占鳌头。另外，去年大红大紫的《绝地求生》并没有在两份调查的任何榜单中出现。

在两份调查报告中，只有美、英、法、德那一份有调查观众是如何定位电竞这个产业的，其中就包括了进奥运这个问题。出乎意料的是，绝大部分电竞观众并不赞同电竞进入奥运——只有 28% 的观众认为电竞应该成为奥运项目，甚至只有 53% 的人觉得电竞是一个体育项目，但至少有一点大家都是认同的，那就是电竞产业不可忽视——73% 的观众认为电竞产业会在未来成为一个主流产业。

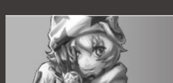
编辑围观 COMMENTS

北山杉



如果是十年前，让电竞进入奥运的确值得庆祝，但随着近几届奥运吸金度与关注度的下降，我们或许应该重新审视电竞进入奥运的意义所在。不管有没有奥运，电竞都已经成为了一项正式运动，这与它是否是一个奥运项目无关，也不应成为评判它的标准之一。

六等星



电竞虽然的确具有很强的竞技性，但奥林匹克除了竞技外还有更多其他意义，更别提如今的年轻人对于奥运的热情日渐下降。东西方玩家游戏选择方面差异还是很大，或许也正是因为如此，所以游戏多元化的日本关注的类型更为奇怪吧。

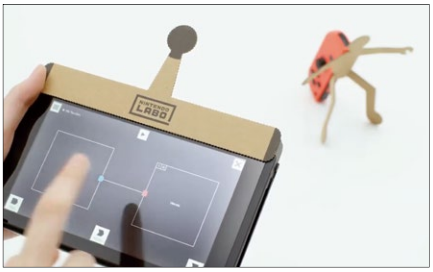
三日月



虽然调查对象仅限电竞观众，但得出的数据也从一个侧面表现出了世界各国玩家构成的不同。至于电竞能否进入奥运其实并不重要，也不会影响电竞逐渐成为主流产业并持续吸金的现实。这就好比美国的 NFL，即便不可能进奥运，却依然能在每年超级碗时赚足眼球，顺便大捞一笔。

还没到时候 任天堂今年将不会推出新版 NS

虽然 NS 的第一年顺风顺水，无论是几款第一方大作，还是主机本身的评价和销量都获得了巨大的成功。日本地区首年销量更是达到了 380 万，是 PS4 同期的 3 倍多。但同时 NS 也出现了不少质量上的问题，而且问题大多是由于设计上的缺陷，因此有不少玩家已经开始期待任天堂能在今年推出新版 NS。不过在《华尔街日报》的观点看来，至少在今年内，任天堂并不会推出新版 NS。



当然任天堂也不会在今年碌碌无为，今年他们会将精力集中在在线功能以及周边设备上。前者预定将于今年 9 月上线，而后者现在已经有了 Labo 打头阵。作为今年任天堂周边设备计划的重要一环，Labo 在宣传片以及演示中展现给玩家众多丰富且有创意的玩法，而后续发布的 Toy-Con 车间（Garage）还可以让玩家发挥自己的创意，通过简单的指令输入和输出打造属于自己的游戏。Labo 和 Toy-Con 车间都将在今年的 4 月 20 日发售。

话题回归到任天堂推出新版 NS 这个猜测上，作为一部主机，在发售的第二年推出强化版几乎是不太可能的，但在掌机领域却非常常见，特别是对于任天堂来说。旗下的 GBA、NDS 和 3DS 都在发售第二年就推出了相应的其他版本。鉴于 NS 既不是主机也不是掌机的特殊定位，引人浮想联翩也是可以理解的。直至现在，NS 销量依然在快速增长，按照现在这个趋势，在 3 月底 NS 的全球销量将会达到 1300 万。另外 NS 还在最近获得了第 23 届日本“数字媒体协会”（AMD）的“总务大臣赏”。



业界声音 THE VOICE

我不认为微软或者索尼去效仿任天堂，或者是试着去成为任天堂是一件好事。



Ed Fries
Xbox 联合创始人

Xbox 的联合创始人 Ed Fries 在接受外媒访问时，他表示索尼和微软应该去寻找自己擅长的领域，并在那个领域做得更好，而不是模仿任天堂。因为即便他们成功成为第二个任天堂，也不会是什么好事。

CALENDAR 周・游记 2018.3 Mar

星期六

3

●Bethesda 公布了 E3 2018 展前发布会的时间，这次发布会将在北京时间 2018 年 6 月 11 日 10 点 30 分举行。

●亚文化领域的其中一个标志性人物，比利・海灵顿因车祸意外身亡，享年 48 岁。



星期日

4

●《愤怒的小鸟》开发商 Rovio 关闭伦敦工作室。该工作室于于 2017 年 1 月成立，工作室总共有 7 名成员。



星期一

5

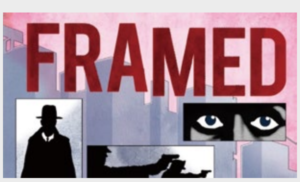
●由 Undead Labs 制作，微软工作室负责发行的丧尸生存类游戏《腐烂国度 2》确定将于 5 月 22 日发售。本作支持 Xbox Play Anywhere，并且会在发售当天加入 XGP 服务。



星期二

6

●曾登陆移动端，连小岛秀夫玩过后都赞不绝口的独立游戏《致命框架》确定将以 1、2 代合集的形式登陆 NS 以及 PC 平台，发售日未定。这款独立游戏曾获得包括独立游戏大奖以及最佳手游奖等多个奖项。



星期三

7

●SIEH 宣布将于 4 月 20 日在香港推出《战神》PS4 Pro 限定同捆套装，硬盘容量为 1TB，售价为 3580 港币。除了限定机之外，其中还包含一个特别设计的手柄，《战神》实体光盘，追加数字下载内容以及 3 个月的港服 PS+ 服务兑换码。



星期四

8

●EA 宣布华纳旗下的游戏将加入 EA 的 Origin Access 计划，其中《乐高蝙蝠侠》三部曲以及“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”已经先行加入。订阅了 Origin Access 的玩家可以免费玩到游戏库里的游戏。

●《全境封锁 2》正式公布，更多情报将在今年 E3 公布。



星期五

9

●美国总统特朗普针对 2 月 14 日的校园枪击案，与游戏产业代表和一些坚定的游戏批评者一同在白宫召开了面谈会议。

●任天堂召开直面会，除了公布了多款新作以外。直面会结束后，任天堂香港官方还确定《任天堂明星大乱斗》和《马力欧网球 ACE》将推出中文版。

●《COD 黑色行动 4》正式公布，将于 10 月 12 日发售，对应平台未定。

星期六

10 ●“地雷社”Compileheart 于直播节目上公布了旗下游戏新作《勇者海王星》（暂名）。本作为一款横板过关游戏，并将交给加拿大工作室 Artisan Studios 负责制作。



星期日

11 ●根据 PlayStation 官网的详情显示，在 2016 年 E3 公布的丧尸题材游戏《往日不再》将延期至 2019 年发售。



星期一

12 ●光荣特库摩公布了《真·三国无双 8》的后续 DLC 计划，其中包括了了隐居点的新家具、新武器以及新可使用角色（剧情）。其中新角色有夏侯姬、董白、华雄和袁术四位。

星期二

13 ●《尼尔》官方推特宣布《尼尔 自动人形》全球出货突破 250 万。
●NS 5.0.0 系统更新上线，此前出现的游戏时间统计 BUG 被修复。

星期三

14 ●任天堂官方宣布 NS 的德国地区销量突破 65 万，打破了 Wii 的同期销量纪录。
●黑曜石工作室宣布，原定在 4 月发售的《永恒之柱 2 死火》PC 版将延期至 5 月 8 日。本作 PC 版将对应简体中文，而家用机预定将于今年年底发售。
●知名物理学家史蒂芬·霍金去世，享年 76 岁。

星期四

15 ●微软正式确定他们将于北京时间 6 月 11 日凌晨 4 点召开 E3 2018 展前发布会。按照官方的说法，这将会是 Xbox 史上“最盛大的一次 E3 展会”。
●《古墓丽影 暗影》首次发表并公布了一段约 20 秒的预告片，首段长预告片以及更多情报将在 4 月 27 日公布。本作将于今年 9 月 14 日发售，对应平台为 XOne、PS4 和 PC。



业界声音 THE VOICE

那么，就做（续作）吧？横尾。



齐藤阳介
Square Enix 执行董事

近日《尼尔 自动人形》通过打折，在 PS 商店的销量超过了《怪物猎人 世界》，本作监督横尾太郎也在社交媒体上对玩家表示感谢。当被热心玩家询问续作的可能性是，横尾太郎将“锅”推给了 Square Enix。本作制作人，同时也是 Square Enix 执行董事的齐藤阳介看到后如此回复道。

让我看看 微软推出全新节目“Inside Xbox”

微软在 3 月 6 日宣布将会推出一档名为“Inside Xbox”的视频节目。第一期节目已经在 3 月 10 日首播，并给玩家带来了关于《盗贼之海》的全新消息。除此以外还有其他游戏以及 Xbox One 主机系统的相关内容。除了《盗贼之海》以外，节目上还演示了《绝地求生》和《孤岛惊魂 5》。

实际上这并不是微软第一次推出类似的节目，早在 2012 年的时候他们就曾推出过同名节目，但在当时并没有取得太好的效果。而 6 年后的今天，网络直播和在线游戏成为了主流，隔壁任天堂的直面会已经取得了成功，如果能复刻直面会的成功，或者至少取得比当年更好的效果，对于微软来说也是个不错的尝试。

虽然微软没有公布“Inside Xbox”的播放计划，但从微软的公告来看，他们希望这档节目能以每月一次的频率进行更新。





拾荒者

Scavengers

机种：未定	发行商：Midwinter Entertainment
类型：动作射击	发售日期：未定

进击最前线

探索、生存、战斗、团队合作，一个都不能落下



前《光环》343 工作室负责人 Josh Holmes 近日公布了第三人称射击原创新作《拾荒者》，按照制作人的说法，玩家将在本作扮演一名末世的求生者，在已经进入新冰河时代的世界中探索和求生。本作的设计理念参考了《光环 5》的战区模式，玩家们将会在一个大型地图内相互竞争或者合作。

除了庞大的地图以外，本作还将拥有高 AI 的敌人，它们会形成不同的派系，有着不同的习性和外表。在玩家不干涉的情况下，各个派系间会形成微妙的平衡，但一旦玩家介入，玩家的行动将会影响各个派系的成长。玩家消灭某个派系的敌人越多，那个派系就会变得更弱小，但与此同时其他派系就会变得更加强大。





古墓丽影 暗影

Shadow of the Tomb Raider

机种：XOne/PS4	发行商：Square Enix
类型：动作冒险	发售日期：2018年9月14日

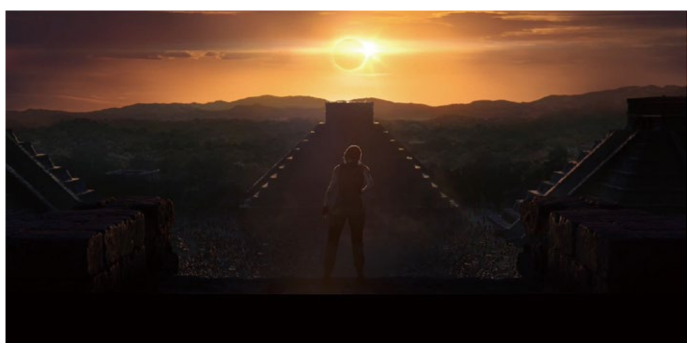
劳拉成长三部曲的最终章



本作是“《古墓丽影》系列”重启三部曲的最后一作，负责本作制作的工作室除了有玩家们熟悉的水晶动力工作室以外，还有曾负责过《杀出重围 人类革命》以及《杀出重围 人类分裂》的 Eidos 蒙特利尔。

官方暂时只公布了一段 20 秒的预告片，但从预告片中我们已经能看出劳拉前两作标志性的弓箭以及登山镐，场景也从前两作的海岛以及雪山变成了茂密的热带丛林。在预告片的最后我们还看到了玛雅金字塔，看来本作的故事背景被设定在了南美洲。关于本作的更多情报将会在 4 月 27 日公布。





重“剑”无锋，名作乱斗

任天堂 3 月 9 日直面会资讯汇总

文 三味线 美编 咕噜

3 月 9 日的任天堂直面会如期而至，除了一些备受瞩目的大作最新情报之外，同时也涌现了不少老 IP 与新作品，而 3DS 更是再一次走入了玩家们的视野，看来任天堂之前曾表示会继续支持这台老掌机的言论确实不假，相信这对仍坚守在 3DS 阵地的玩家来说无疑是一桩大好事。而观 NS 方面，长卖大作《油彩军团 2》即将迎来大更新，《马力欧网球 ACE》的大量新情报，以及知名大作《任天堂明星大乱斗》新作公布等消息，相信都足以让玩家们好好回味一番。接下来，小编就为大家汇总一下本次直面会的游戏资讯吧。

3DS 游戏阵容

《瓦力欧制造 黄金》

任天堂旗下著名的恶搞类游戏“《瓦力欧制造》系列”最新作《瓦力欧制造 黄金》宣布登陆 3DS，本作一共收录了 300 款小游戏，除了以往的经典之作外，也加入了不少新玩法。游戏会利用到 3DS 的按键、触屏、陀螺仪、麦克风等机能，玩家需要在数秒内完成拉卷纸、拔鼻毛等让人忍俊不禁的小游戏，操作简单但又不失刺激。系列中的角色都在本作中换上了新服饰，游戏将于今年 8 月 2 日正式发售。





《滚滚西部》

本作是一款融合了赛车与战斗玩法的游戏，故事的主人公是一只有着“红色闪光”之称的犰狳科动物次郎，以及作为“兽友”的玩家，玩家好友的 Mii 也会以兽友的形象在游戏中登场，为了守护村子的和平，一起对抗神秘的宇宙岩石生命体。游戏为明雷遇敌，角色可以在战斗中使用各种旋转撞击类的招式打倒敌人，而在战斗之外，玩家可以通过打工、玩扑克游戏等途径赚取金钱，强化自己的装备，又或者是雇佣“枪手”，指派他们镇守各个据点。本作将在今年 4 月 26 日发售，体验版已经上架 eShop。



《马力欧 & 路易吉 RPG3 DX》

于 2009 年发售在 NDS 上的《马力欧 & 路易吉 RPG3》的重制版，故事讲述蘑菇王国出现了一种会使患者变大的奇怪疾病，而对此展开调查的马力欧与路易吉却不幸被酷霸王吞进了肚里。玩家既要操作马力欧兄弟在体内世界展开冒险，也要控制酷霸王在体外世界的行动，通过它们之间的合作，共同开辟出新的道路。本作对巨大酷霸王的战斗部分进行了重制，游玩时要把机器竖放，二屏合一地显示酷霸王的行动。酷霸王的小儿子也将登场，玩家可以体验到以他为视角的全新故事。本作预定于 2019 年发售。



《名侦探皮卡丘》

本作是一款侦探题材的 RPG，故事发生在一座人与宝可梦共同生活着的城市——莱姆市，为了查明宝可梦们突然变得狂暴的原因，男孩提姆与一只自称为名侦探的皮卡丘开始向各种谜题发起挑战。玩家要在案发现场询问作为目击证人的路人与宝可梦，一步步收集证据并且展开推理，在破案过程中，有时还会触发一些 QTE 操作。游戏设计了辅助模式，以该模式开始游戏，皮卡丘会自动提示每一步的行动，即使是不擅长此类游戏的玩家也能轻松游玩。本作的发售日为 2018 年 3 月 23 日，体验版在直面会后开始配信，存档可继承至正式版。此外，名侦探皮卡丘的 amiibo 也与游戏同步发售。



《路易吉的鬼屋 重制版》

本作是 2001 年 NGC 平台上的《路易吉的鬼屋》的重制版，玩家将操作胆小的路易吉在一所阴森诡异的公寓中进行探险，活用手中的手电筒、吸尘器等道具，应对各种灵异场景以及神出鬼没的幽灵们。本作将在下屏中持续显示地图，并且加入了可以反复挑战鬼怪 BOSS 的新模式，玩起来更加紧张刺激。游戏预定在 2018 年发售。



NS 游戏阵容

《星之卡比 新星同盟》

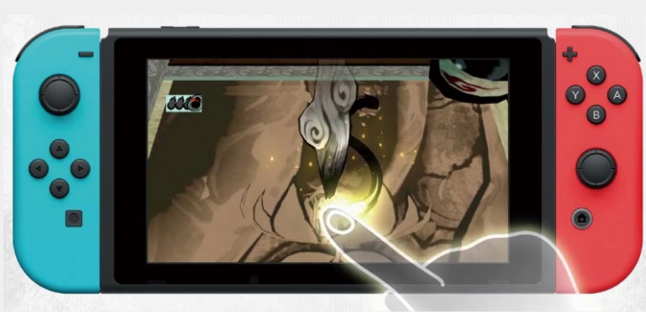
受到广大玩家喜爱的“《星之卡比》系列”最新作，发售日为 2018 年 3 月 16 日。这次公开的影像演示了让历代的角色们加入队伍的系统，它们被统一称作“梦幻朋友（Dream Friends）”，诸如迪迪迪大王、铁面骑士、头巾瓦多迪等人气角色，都能在游戏当中与卡比组队闯关。官方表示今后将会有更多的梦幻朋友免费配信给玩家，而作为先行第一弹配信的角色有利克、凯因、库、马尔克以及古伊，配信时间为 3 月 28 日。



《大神 绝景版》

主打日本传统文化“和”元素的经典名作《大神》又将以“绝景版”的形式登陆 NS 平台。为了拯救陷入灾难的“中津国”，复活的天照大神与流浪画家一寸踏上了旅程。玩家在冒险中陷入困境时可以使用“笔调”的能力，也即是通过画画让游戏场景发生奇迹，进而破解谜题与打倒敌人。在掌机模式下，笔调由触摸屏幕来进行，而在桌面与 TV 模式中，则以挥动 Jon-Con 手柄的体感形式来实现。本作将于今年夏季发售。





《超回转寿司》

本作是一款以回转寿司为题材的游戏，故事发生在“第一次寿司大战”之后，为了吃到世界上最美味寿司而踏上旅途的主人公，与企图把所有寿司占为己有的帝国军展开了饭桌上的对战。游戏的玩法十分简单，玩家触碰运输带上相同种类的寿司便能开始食用，把剩下的空盘子叠在一起，砸向敌人造成伤害。游戏中还有一种叫寿司神的魔兽，发动其特殊的技能可以让战斗变得更加有利。此外，本作还支持本地或网联的形式与其他玩家对战。游戏预定于 2018 年 6 月 8 日正式发售。



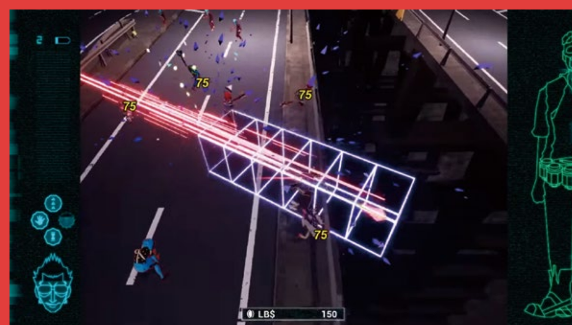
《八道旅人》

《八道旅人》是由 Square Enix 出品的一款原创 RPG，这次在直面会上又再公开了一些新情报，首先是商人特蕾莎与药剂师阿尔凡这两名新角色的介绍，特蕾莎的场地指令是“购买”，可以从 NPC 身上购入各种物品，阿尔凡的场地指令则是“打听”，可以打听到通常情况下无法知道的信息；其次是战斗职业的介绍，本作的角色除了自身职业之外，还能在战斗中扮演其他职业，结合两个职业的特性与能力，可以衍生出各种不同的战术。游戏的发售日确定为 2018 年 7 月 13 日。



《英雄不再 特莱维斯再度出击》

御宅杀手特莱维斯重出江湖，本作的舞台设在了游戏机“死亡驱动 MK II”里的虚拟世界，玩家将扮演特莱维斯，在动作、竞速、解谜等 7 款不同类型的游戏中挥舞光剑打倒敌人，找出存在的 BUG。除了简单爽快的普通攻击外，特莱维斯还拥有各种华丽的招式，在每款游戏的结尾，都会有凶恶的 BOSS 在等待挑战。游戏支持双人游玩，只要把 Jon-Con 手柄分享给朋友，玩家就能与搭档“坏人（Bad Man）”一同闯关。本作预定于 2018 年发售。



《黑暗之魂 重制版》

“《黑暗之魂》系列”原点之作的重制版，这次除了放出一些新的实机画面外，还公布了太阳战士索拉尔的 amiibo，购入的玩家可以随时随地赞美太阳。游戏与 amiibo 的发售日皆为 2018 年 5 月 24 日。



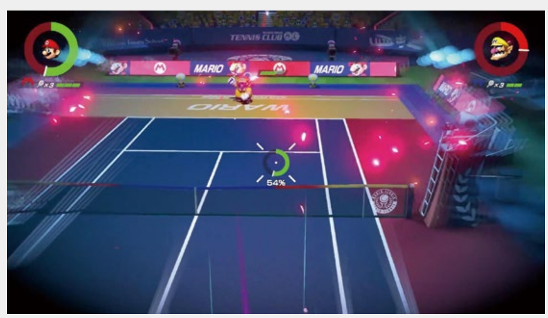


《马力欧网球 ACE》

预定于 2018 年 6 月 22 日发售的“《马力欧网球》系列”最新作，经香港任天堂确认，本作将加入简繁体中文语言。下面是本作在直面会上公开的一些新情报。

基础动作

本作除了上旋球、切削球以及高吊球这三种经典的基础动作之外，还新增了名为“瞄准射击”的全新动作，玩家只需消耗画面左上角的能量条就能发动，效果是通过陀螺仪调整自己的方位，把球击打到准心的位置。瞄准射击打出的球能够损坏对手的球拍，



一旦球拍承受了 3 次这样的伤害就会完全坏掉，选手也会因此而输掉比赛。不过这招也有应对之法，玩家只要在适当的时机进行击球，就能触发“挡回”动作，从而避免球拍受损。

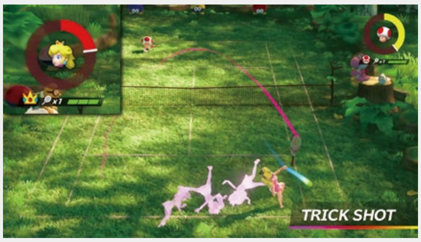
加速

玩家在比赛中可以发动“加速”，使得世界的整体时间变得缓慢，即使是落在远处的球，也能及时赶到击打，这项能力也更容易让玩家使出挡回动作。



技巧击球

瞄准射击与加速都需要消耗画面左上角的能量条，而积蓄能量最快的方法便是使用“技巧击球”。当球落在远方时，玩家做出一连串华丽的动作再把球击回，这便是技巧击球，成功后能增加一大截的能量，不过相对地，如果把握不好使用时机与距离，此招也会使用失败，导致玩家损失能量与失分。



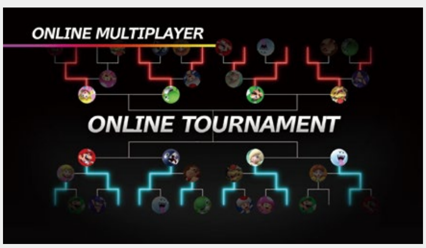
特殊击球

能量条蓄满后，玩家可以使出相当于必杀技的“特殊击球”，能够将对手的球拍一击摧毁。不过这招需要消耗非常多的能量，同时也能够被挡回，所以到底是选择使用多次的瞄准射击，还是选择使用一击大威力的特殊击球，全凭玩家判断。



联网要素

本作的登场角色多达15人以上，比赛支持最多4人的网络对战。另外，如果参加了官方举办的赛事活动，除了能竞争排名外，还能获得特别的参赛奖品，比如新服装、新角色等。



简单模式&挥动模式

游戏收录了只能使用基础动作与简易规则的简单模式，即使是不擅长动作游戏的玩家也能轻松游玩。本作还支持体感操作，玩家在挥动模式中挥动 Jon-Con，就能让屏幕中的角色做出对应的正手拍、反手拍、切削球与高吊球等动作，不仅有极强的代入感，同时也能够锻炼身体。



《前进！奇诺比奥队长》

本作原是《超级马力欧 3D 世界》中的一个迷你游戏，后经开发成为了 2014 年 Wii U 平台上的一款独立作品，如今又再宣布登陆 NS 与 3DS 双平台。在游戏世界中，玩家需要扮演奇诺比奥队长在一个个布满机关的沙盒世界中展开探险，沙盒本身可以旋转，触碰机关还能改变地形，从而找出藏在场景中的宝物。游戏收录了《超级马力欧 奥德赛》的主题关卡，玩家可以在都市王国——新敦克市等国家里进行闯关。本作的 NS 版支持分享 Jon-Con 手柄双人游玩，可以一人操作奇诺比奥队长，一人负责辅助支援，3DS 版则支持下屏触摸操作与裸眼 3D 效果。游戏将于 2018 年 7 月 13 日双版本同步发售。





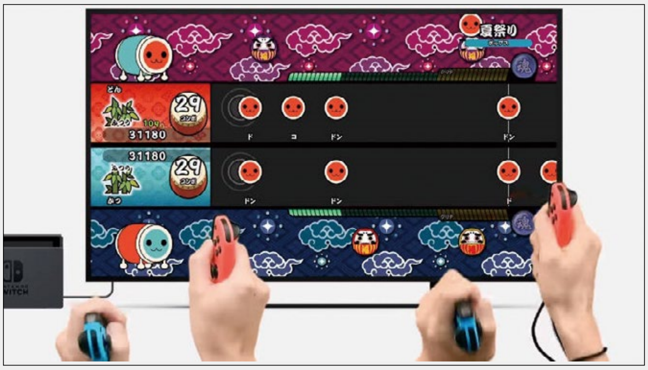
《小小噩梦 完全版》

《小小噩梦 完全版》宣布登陆 NS 平台，发售日为 2018 年 5 月 28 日。除了基础内容外，本作还收录了目前推出的所有扩充包，如果在 NS 上使用食豆人的 amiibo，还能解锁一套特殊服装。



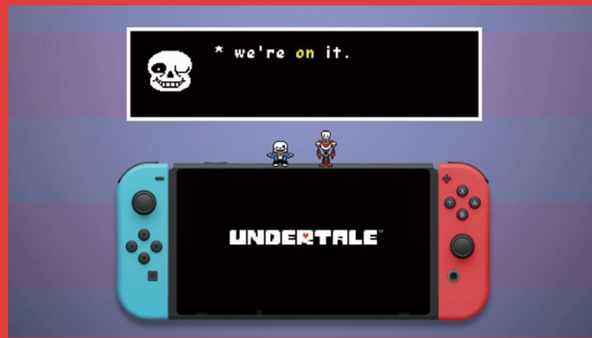
《太鼓达人 NS 版》

本作的一大亮点是可以体感打鼓，操作方法很简单，双手持有 Joy-Con 的状态下不停挥动即可，还加入了 HD 振动效果。游戏支持双人游玩，不过需要两对 Joy-Con。除了常见的电视节目与广告音乐外，本作还收录了《超级马力欧 奥德赛》与《油彩军团 2》的曲目，还有大家一起玩的聚会模式。游戏预定于今年夏季发售。



《传说之下》

2015 年在 Steam 上发售的《传说之下》是由游戏制作人 Toby Fox 独立完成的一款像素风 RPG，故事讲述了一名人类少年掉入了地下世界后，一边面对怪物，一边寻找回家之路的故事。与常见 RPG 有所区别的是，在《传说之下》中，你和怪物之间并非只有战斗一途，还存在着各种互动手段，结局也会因玩家行动的善与恶而发生改变。如今这款异色作品即将登陆 NS，不过详情与发售日都尚未公布。



《浪漫沙加 绯色的野望》

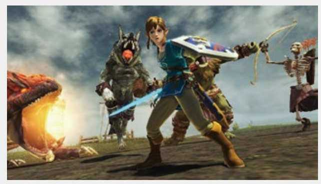
2016 年 PSV 平台《浪漫沙加 猩红恩典》的移植作，玩家可以从四名主人公中选择一名展开冒险，能够成为伙伴的角色多达 70 人以上，根据玩家的选择，故事也会随之发生变化。游戏采用了特别的“时间线战斗（Timeline Battle）”系统，玩家可以在战斗中改变角色的攻击次序，还能藉此发动强力的连击招式。系列作品中的技能、阵型等要素依旧建在，还加入了能够改变战局的全新招式。本作预定于 2018 年发售。





《梦幻之星在线 2 云端》

正如标题所示，本作是一款在线云游戏，不需要下载数据，只需一个良好的连网环境即可游玩。NS 版将收录以下的限定物品：《塞尔达传说 旷野之息》中林克的发型与服装、大师剑的武器迷彩以及各种海拉鲁风格的装饰品。游戏支持跨平台联机，不影响限定物品的穿着，开服时间为 2018 年 4 月 4 日。





《高尔夫物语》

以高尔夫球为题材的一款像素风 RPG，讲述了一名遭到教练拒绝的年轻人为了成为职业球员而踏上修炼之道的故事。游戏中有着各种各样的球手，为了战胜他们，玩家需要提升自己的等级与能力值，挣钱买装备。除了传统的高尔夫技巧之外，比赛中还会加入火焰球、无人飞机等富含幻想元素的玩法，而剧情方面更是充满波澜，会出现如前妻与恋人的登场、谋杀案等桥段，使得主角的职业之路更加坎坷。本作已于直面会后开始配信。





《古惑狼 疯狂三部曲》

本作一共包含了《古惑狼》、《古惑狼 2 科尔特斯的反击》以及《古惑狼 3 扭曲》三部作品，玩家可以在掌机模式中随时随地享受到这款高质量的横版闯关游戏，也能在 TV 模式中体验高清画面的古惑狼大冒险。游戏预定于 2018 年发售。





《油彩军团 2》

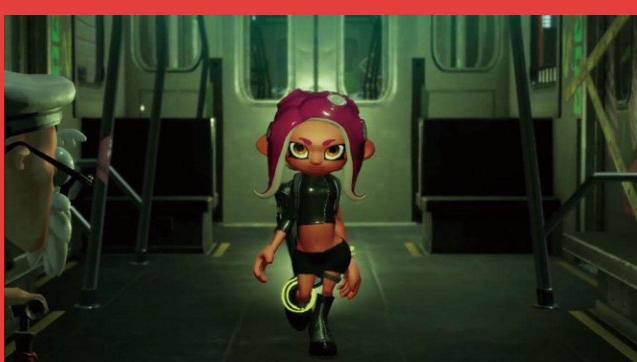
版本更新

本作将在 4 月下旬更新 3.0 版本，目前已经公开的新内容包括：①增加 100 多种新装备；②增加新场地“叉牙鱼酱矿山”、“花斑鱼野营场”以及“湿乎乎世界”；③增加“试腕 X”模式，这是一项集合诸多高手玩家，极具挑战性的比赛玩法，不过详情仍有待公布；④满足游戏特定条件，角色 Callie 将会出现在乌贼壶山谷中。



Octo 扩展包

Octo 扩展包是《油彩军团 2》即将在今年夏季追加更新的一个付费内容，也即是官方曾经提到过的



英雄模式。在该模式中，玩家可以体验到一段新剧情，外表像章鱼一样的主人公 8 号失去了全部记忆，并且在阴暗的地铁站台中苏醒了过来，她发现此处居然是一座深藏于地下的秘密基地。基地共有 80 个通过地铁连接在一起的实验室，室内有着各种任务在等待着玩家挑战。



《任天堂明星大乱斗》

《任天堂明星大乱斗》是一款集合了任天堂旗下众多人气角色的格斗动作游戏，在日本与海外都有着极高的知名度。作为本次直面会的压轴消息，官方宣布该系列的最新作将于 2018 年登陆 NS 平台。据香港任天堂确认，本作将加入简繁中文语言，感兴趣的玩家可以继续留意后续情报。





结语

本次直面会最引人注目的作品无疑是在家用机开始发家的《任天堂明星大乱斗》，只可惜除了 FC 之外，其他的任氏家用机都没能在中国取得太高的普及率，这也间接导致了《大乱斗》在国内的受众不多，缺乏“锋芒”，在热度上远不及早已一片狂喜乱舞景象的欧美地区，尽管它的确是一款素质过硬，销量百万级别的重磅大作。

一览直面会的游戏阵容，除了早已公布的一些作品外，这次也现身了不少重出江湖的“老面孔”，比如 3DS 上的《瓦力欧制造》、《路易吉的鬼屋》，又或者是 NS 上的《英雄不再》、《传说之下》等等，虽然欠缺原创 IP 依旧是一个躲不开的槽点，但就公布的游戏而言，类型却非常丰富，几乎照顾到了各个维度的玩家，无论你偏爱的是欧美系还是日风，基本上都能够投其所好，从这个角度来看，这次的任天堂直面会依旧称得上是成功。



深度视界 Deep Mind

有深度的业界解读·有态度的独家观点

电子游戏的背锅简史

如今年轻人当中最流行的娱乐方式，已经专注为校园枪击案背锅近20年



▲肯塔基州州长马特·贝文（左）与美国总统唐纳德·特朗普（右）。

2018 年 2 月 14 日，美国弗罗里达州的帕克兰市发生了严重的校园枪击事件，曾经是玛乔丽·斯通曼·道格拉斯高中的学生的尼古拉斯·克鲁兹携带一把步枪回到母校，触发了火灾警报后对着学生和教师大开杀戒，最终导致 17 人死亡，14 人受伤。

这是 2018 年来美国发生过最严重的校园枪击案件，而和每一次大规模枪击发生后一样，美国社会再次开始讨论枪击事件发生的成因。但恐怕目前美国政府展现出来的态度仍然一如既往地让人失望，他们仍然认为，作为行凶工具的枪支并不是问题所在。

那么该为枪击负责的是什么？

至少在新上任的美国总统唐纳德·特朗普看来，是电子游戏。

●又一次，成为了挡箭牌

枪击案发生之后，美国总统特朗普和弗罗里达州州长克里·斯科特均对枪击事件发表了自身的看法，但和过往的枪击事件类似，他们几乎没有提及到枪支控制上的问题，只是倡导学校需要关注学生的心理健康和安保。

随后在 2 月 22 日的白宫见面会上，特朗普对着学生和其他到会人士宣布他将建议美国学校里 20% 的教师都需要配枪，来阻止那些“疯子”前来袭击学生，显然用的还是过往美国枪械支持者的那套以枪制枪的说法。

但显然这次枪击事件仍然需要一个替罪羊，而特朗普最终作出的选择非常符合主流大龄白人群体的观点——把电子游戏和校园枪击案联系起来。这一手被美国政客玩了好多年，每一次都能找到根据，因为电子游戏已经在近十年里变得如此地流行，几乎任何年轻人都有玩游戏，而显然很多校园枪击案的凶手都有此爱好——正如他们当中很多人都会看电影、看电视剧、听音乐和读小说一样，只是作为新兴事物，在社会上的认同程度尚未及得上其他娱乐产品的电子游戏，总是最容易被并不是随着其诞生而长大的成年人投以审视的眼光。



▲在与制定法律的团队的会面上，特朗普表示他认为蕴含暴力的电子游戏和电影是诱发校园枪击案的真正原因。

而特朗普显然是这种观点的赞同者，早在 2012 年康涅狄格州纽顿市桑迪胡克小学的枪击案发生后，他就在推特上写道：“我们必须制止电子游戏中宣扬暴力的行为——那正把孩子变成杀人的怪物！”

不过相比起以前，变成了总统后的特朗普在观点上发生了一些变化——也有可能是他的团队修正了他的观点。在弗罗里达州枪击案发生后，特朗普在白宫的校园安全会议上给出了一个更为温和的说辞，指出互联网有着太多泛滥的暴力内容，其中包括了游戏，以及电影，并呼吁推出一个更为详细的分级系统来避免年轻人过早接触到这些东西。

可是这番发言的核心仍然没有触及到最大的问题：为什么要对电子游戏这样的文化产品多加管制，而不是先对一个 19 岁的学生就能随便拿到一把步枪大开杀戒的现状进行反思？

这个疑问，其实可以贯穿电子游戏业为各种暴力行为背锅的漫长历史。


Donald J. Trump
@realDonaldTrump
正在关注

Video game violence & glorification must be stopped—it is creating monsters!

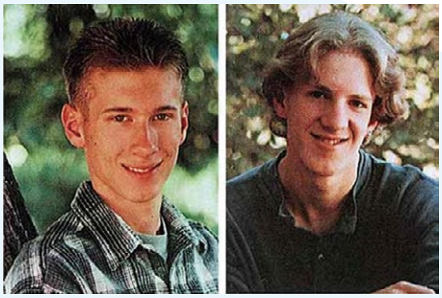
翻译自英语

下午3:09 - 2012年12月17日

10,898 转推 8,577 喜欢

6.1千 1万 8.6千

▲2012年特朗普在推特上对桑迪胡克小学枪击案发出的评论。



▲Eric Harris和Dylan Klebold，两个看似普通的年轻人却在1999年杀死了足足13人。



▲帕克兰市枪击案的行凶者Nikolas Cruz（右）在犯罪之前就是个备受抑郁症困扰的年轻人。

●枪击案，美国校园日常

在现代历史有记载的100桩最惨烈的校园屠杀案当中，有差不多40桩是发生在美国本土。其中死亡人数最高的一次是发生在1927年，导致了38个小学生和6位成年人死亡，起因仅仅是凶手没能够拿到自己一直在争取的职位，从而想要报复社会。

这是在电子游戏尚未诞生的年代就有的事情，而在电子游戏真正出现之前，类似的事件又发生了7次，而在时间进入到1980年后，美国的校园屠杀案开始激增，时至今日，已经发生了足足33桩类似的事件，而且每一次的枪击事件当中，都有超过一个以上的受害者不幸身亡。

听起来似乎这个趋势还真的和电子游戏有关？别急着下结论，根据这些案件的记载来看，只有其中4个事件的凶手，被确凿地证明有玩电子游戏的习惯。

我们可以做一个简单的数据列举来让大家看看这4个有玩游戏爱好的校园屠杀案凶手都有哪些特征。

科伦拜恩枪击案：1999年4月20日，高三学生Eric Harris和Dylan Klebold联手杀死了12位学生和一位教师。他们都是《毁灭战士》和《雷神之锤》作品的忠实玩家——这两个系列在当年于美国颇为流行。不过同时这两人的爱好也非常广泛，包括“黑暗”风格的音乐、电子产品和电视剧。他们都在校园当中备受欺凌，经常陷入各种麻烦。而且两人都有通过写作和录像来制作日记的习惯，并且在其中详尽地讲述了自己将会如何去执行校园屠杀。最重要的是，两人都对炸弹和枪械展现出了超乎寻常的兴趣。

希斯中学枪击案：1997年12月1日，年仅14岁的Michael Carneal枪杀了三个学生。他是校园当中的主要受欺凌对象之一，而且多次被诊断患有精神疾病。如前文所提到的那样，他也是个电子游戏爱好者，在事件发生之后，受害者的父母们向多个他们认为应该要对Carneal行为负责的团体和组织提出诉讼，其中也包括了几家游戏公司。但是所有的诉讼最后都因为理据不足而被撤销，美国联邦上诉法院给出的撤销理由是“无法直接把在荧幕上枪击游戏中的角色和在教室当中射杀学生联系起来”。

桑迪胡克小学枪击案：就是前文当中让彼时还不是总统的特朗普在推特上有感而发的事件，2012年的12月14日，20岁的Adam Lanza在位于康涅狄格州纽敦镇桑迪胡克小学大开杀戒，导致28人死亡。更可悲的是，他在犯下如此暴行之前，在家里杀死了自己的母亲，屠杀所用的两把手枪，也是她母亲通过合法手段购买的。他是个孤僻的人，而且学校中的人都知道他有精神病，他也对大规模枪击案展现出了不同寻常的关注。在平常的时候，Adam Lanza喜欢躲在家里的地下室玩各种各样的游戏，但根据传闻，他最喜欢的游戏是和暴力一点关系都没有的《热舞革命》（Dance Dance Revolution）。

帕克兰市枪击案：也就是今年的这一次枪击案，根据凶手Nikolas Cruz的朋友透露，他经常会花非常多的时间去玩一些含有暴力元素的游戏。与此同时，根据学校中其他人的说法，他也是校园当中不被他人所喜欢的孩子之一，而且经常受到抑郁症困扰。

正如前文所说，电子游戏在诞生以来，主要吸引的消费者都是年轻人，校园屠杀案的行凶者如果也是学生或年轻人，那么就有很高几率接触到电子游戏，甚至于成为其爱好者，所以从大数据的角度来看，电子游戏和校园屠杀案行凶者之间的关联，其实是相对较少的。

那么数据相对较多的是哪些特征？反社会性格、强迫症患者行为和精神病史是最常见的，这些因素也是最受执法部门和媒体关注的，因为比起广泛存在于人群当中的文化爱好，这些因素更可能导致一个社会成员走上反社会的道路。而枪支，则成为了他们展现这种行为时最合适的工具。

●行凶者，各有各的原因

电子游戏经常会和枪击案产生联系，上文提到的都是一些凶手的确有游戏爱好的例子，但在一些校园枪击案中，关于凶手有玩游戏爱好的消息并非都是正确的。

最典型的错误就是弗吉尼亚理工大学校园枪击案的报导，韩裔学生赵承熙于校园当中用两把手枪大开杀戒，最后自杀身亡，造成连同他自己在内的33人死亡。事后的媒体报道当中有不少捕风捉影的信息，包括把凶手报道成中国人，还被大量媒体所引用。而其中也有关于凶手爱好方面的误报，声称赵承熙是多人在线对战游戏《反恐精英》的爱好者，但是随后被其室友辟谣，称根本没有见到过赵承熙玩哪怕一次电子游戏。

这个例子当中也一定程度上说明了电子游戏经常会和枪击案产生联系的主要原因，当行凶者是年轻人的时候，媒体似乎总会把目标定在他们对于游戏的爱好上。而在其他枪击案件当中，因为发生的地点往往是在工作场所或公共区域，而且凶手往往是成年人，所以媒体会把动机往信仰、恶意、工作挫折、精神疾病和人际关系问题上猜测，而不是拿他们在娱乐爱好方面的选择来去做文章。

类似的情况还有2012年的奥罗拉枪击事件，凶手James Eagan Holmes其实也是一位游戏玩家，但他同时也患有精神疾病，不时会看到幻觉，还在杀人后被捕时宣称自己就是小丑（电影院当时正在播映《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》）。而Anders Breivik这位挪威右翼恐怖分子曾在2011年杀死了77人，他也坦言自己有一个爱好，就是玩《魔兽世界》，还说玩《COD》能够帮他精进枪法。游戏都与这些施害者有联系，可是因为他们身上有着更明显的话题点，就并没有被拿来当做是声讨的对象。

当然也有一些情况是的确会让游戏陷入不利境地，例如William与Joshua Buckner兄弟曾经在高速公路上完全是出于随意地开枪杀死了一位司机，而在被逮捕后，两人承认自己做出如此



▲弗吉尼亚理工大学校园枪击案的行凶者赵承熙，一个重度枪械爱好者。



▲James Eagan Holmes，奥罗拉枪击事件的行凶者。

为什么要对电子游戏这样的文化产品多加管制，而不是先对一个19岁的学生就能随便拿到一把步枪大开杀戒的现状进行反思？



▲游戏令潜在的校园枪击案行凶者着迷的不是对抗这些怪物本身，而是他们被打得血肉横飞时的场面。

行为是受到了《横行霸道III》的启发。但显然要拿这个来当作指控理由是不充足的，所以虽然很快就有官司找上了游戏的开发商RockStar，但很快又被撤销了。

与此相似的还有奥克兰市的帮派Nut Cases，这个帮派的成员会在前去犯罪之前花一整个小时来去享受毒品和玩《横行霸道III》。但在2008年针对这个帮派的其中一个领袖Leon Wiley的审判当中，法官却明智地没有把游戏作为切入点，而是转而控告对方非法并过度地使用枪械。“很明显，这群人使用的枪械的态度就像是一般人使用餐具般地随便。”法官在陈述自己为何如此选择控告切入点的时候如此说道。

●做研究，校园枪击诱因

FBI曾经制作过一份文件，专门用于寻找“特定的行为、性格特征和身处环境”来去分辨出哪些学生有着发动校园枪击的潜在倾向。在需要被观察的特定行为当中，也包括了玩电子游戏。

文档里对于这一类学生的描述是“展现出对集中表现暴力、仇恨、控制欲、权力、死亡和破坏主题的电影、电视节目、电脑游戏、音乐视频和印刷品有着不同寻常的着迷。”后面甚至还有非常具备针对性的描述“这种学生会在暴力主题的游戏身上投入过多的时间，”——觉得膝盖中枪了？别急，还有一下句，“他们比起享受游戏本身，更着迷于看到游戏当中出现的暴力场面。”

这份看似对游戏不利的文件其实从一个角度说明了校园枪击者的特征，那就是他们并非是喜欢玩游戏，而是喜欢用游戏来满足自己对于暴力的需求，这恰恰和主流媒体以及美国政府想要得出的结论相反，不是游戏让人变得暴力，而是有暴力倾向的人会去选择玩暴力的游戏。



同时一份在2004年由秘密调查局和美国教育部门进行的研究的报告中也指出，在他们研究的37桩校园暴力事件当中，只有12%的行凶者有玩游戏的习惯，而相比起来，阅读暴力书籍的比例达到了24%，而创作暴力主题作品的比例更是高达37%。

但是当校园枪击发生的时候，电子游戏往往总是会成为媒体的预设标靶——直到更值得他们去探讨的新线索出现为止。

而当我们回过头去阅读这些枪击事件的报导时，电子游戏几乎从来不是报导的核心，反倒是其他关键的因素一再出现。最典型的例子是，如果行凶者是一位年轻人，他们经常被描述为缺少朋友和交际，往往是受欺凌的对象，而且经常需要按时服用精神药物来控制其行为。

在另外一些例子当中，行凶者往往会痴迷于某个女性，或是某个少数民族的身分甚至是某种信仰。他们往往都喜欢制作日记，而且在进行校园枪击之前往往会先杀死自己的父母。当然，最关键的是，行凶者都能够轻易地获得非常致命的武器——绝大多数情况下是枪械。更重要的是，行凶者往往对现实世界中的武器和暴力趋之若骛，超过了他们对于虚构的暴力的兴趣。

他们的性格和处境诱发了暴力的渴求，而泛滥的枪械则给予了他们大开杀戒所需的工具，至于游戏的影响？比起校园中那些毫无缘由的欺凌和或故意或无意的忽视，简直不值一提。

所以问题又回到了最开始，政客们或许能责怪游戏创造了一个个怪物，但又是谁给了这些怪物用于屠杀的爪牙？

答案显而易见。

当行凶者是年轻人的时候，媒体似乎总会把目标定在他们对于游戏的爱好上。

浴火之后能否重生？

《重装机兵》系列开发秘闻披露

为纪念“《重装机兵》系列”25周年以及最新作《重装机兵Xeno》的公布，一场以此为主题的活动于1月26日在日本东京召开。包括系列生父宫冈宽在内的多位嘉宾列席，围绕“《重装机兵》系列”的发展历程展开回顾，还披露了不少难得一见的开发秘闻及资料。

●主创结识

《重装机兵》的两大核心人物，是系列生父宫冈宽和担任角色/怪物设计的山本贵嗣，两人的相识能追溯到小学5年级。当时的山本成绩优异，被称为“神童”，是学校里比较有名的人物。而宫冈因为在文化祭时担任剧本和导演，所以山本也对他留有印象。之后，两人都加入了中学的文艺部，开始合作撰写接力小说。升入高中后，二人继续



▲前排左起依次为：门仓聪、宫冈宽、高桥智秋、山本贵嗣。后排左起为活动主持人以及河野顺太郎。

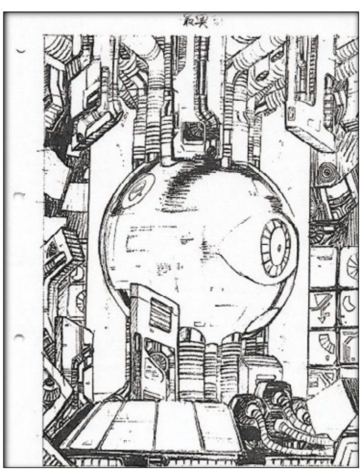
在文艺部施展自己的才华，并在此与木村初相识。三人不仅开始创作小说、漫画，甚至还组建了民谣乐队一同创作歌曲。

1977 年，宫冈与山本均考进大学，并成为著名漫画家小池一夫开设的“剧画村塾”的一期生，然而以作家为目标的宫冈对于学习漫画并没有多大的兴趣。数年后他结识了同为一期生的佐久间晃，并以自由作家的身分出道。藉由这第一份工作，宫冈结识了崛井雄二。当时宫冈与木村初、堀井雄二一起在《周刊少年 JUMP》上负责“FAMICOM 神拳”的游戏专栏连载。没过多久崛井便找到宫冈，邀请他协助自己开发游戏，这款作品正是后来大名鼎鼎的《勇者斗恶龙》。

在开发《勇者斗恶龙III》的过程中，宫冈希望能挑战与崛井所追求的“所有人都喜爱”截然不同的方向。于是宫冈开始着手自己的新项目——一款以迷宫为主体的游戏，而担任该项目音乐制作的人就是门仓聪，可惜这款作品最终没能面世。在这个过程中，宫冈已经开始在 Data East 公司参与游戏制作。他负责的项目原本是一款简单的桌游类游戏，但后来因为公司的决定，为了能更受欢迎而向 RPG 类型的方向转变，这就是《重装机兵》初代的开端。

●系列开端

不过《重装机兵》最初并不是玩家们后来看到的形态。根据宫冈最初的设想，主人公的身体会在流程中逐渐金属化，这也是游戏采用“METAL MAX”这个名字的原因。为了与迄今为止的 RPG 做出差异，初代确立了以“驾驶某种东西来战斗”作为基础。这个时候在宫冈脑海中首先浮现的是街机游戏《前线》，这是一款能够驾驶坦克与敌人作战的纵版动作射击游戏。受此启发，宫冈决定以战车作为载具，加上他本身又是一位西部题材影视剧的粉丝，于是加入了“狩猎通缉犯”的游戏内容。而且本作“没有固定的剧情或攻略顺序”的特征，也是根据宫冈的意见而确定下来的。对于如何让游戏中怪物的存在合理化，宫冈则煞费苦心。最终，“电脑母体‘诺亚’创造出怪物”这样的解决方案，让他感到所有的设定一下子全都被串联起来了。



▶《重装机兵》初代的最终BOSS——诺亚的设计稿。

在系统方面，战斗中敌我双方同时行动的“C 模式 /D 模式”也是因为宫冈的一句“这样会很有趣呢”，就在连程序表都没有的情况下硬着头皮追加的。即便如此，负责初代编程兼总监职务的田内智树还是在一周内就完成了任务。这让宫冈认定他什么都能开发得出来，也因此让田内接连收到宫冈给出的种种难题，吃了不少苦头。话虽如此，田内个人觉得开发的过程很有趣所以没办法，于是痛并快乐着。

1991 年 5 月，《重装机兵》初代正式发售。宫冈原本是计划赶在 SFC 问世之前发售，最终没能如愿。在相当于上一个世代的 FC 主机上发售，初代正如他所担心的一样没能卖出去多少。为什么一款销量不佳的作品竟然能够得到开发续作的机会呢？当时游戏的包装盒内附带有收集玩家意见的回函表，而公司收到的《重装机兵》初代回函表数量出奇的高。这引起了当时的 Data East 营业部长的注意，并亲自找到宫冈探讨关于《重装机兵 2》的开发事宜。

●重振旗鼓

以超越前作销量为目标，《重装机兵 2》的开发被提上日程。2 代主题是“复仇”，为此做出了“让女战士玛利亚在开篇遇害，又在剧情关键点回想起她”这样的情节安排。宫冈解释道：“目睹重要的人在自己面前惨遭杀害，不是最能让人保持复仇动机的情形吗？”实际上，玛利亚被烧焦的演出也是在游戏临近发售时才加入的。而 2 代的另一个主题“生与死”，正是为了将本作与其他对生死轻描淡写的游戏区别开来。



▲《重装机兵2》残酷的开篇剧情让无数玩家印象深刻。

配乐方面，宫冈在着手游戏开发前，就会向门仓聪提出“希望能做出这种效果的曲子”之类的要求，然后一边聆听门仓谱写的乐曲，一边构思游戏的世界观和系统等要素。宫冈的订单很多时候都让门仓感觉不可思议，尤其是对于音源数量极为有限的 FC/SFC 时代来说是很难行得通的。创作人气曲目《Wanted!》的时候就是这样，在仅能使用 3 个音源的基础上不停琢磨怎样做才能使其听起来更摇滚，才呈现出了最终的效果。要是当时像能现在一样能自由作曲的话，这首曲子就不会诞生了。

●失落之作

1999 年基于 DC 主机开发的《重装机兵 荒野之眼》采用的是开放世界设定，现在看来算是走在时代前列的作品，但宫冈表示只是做了自己想做的东西而已。《荒野之眼》中止开发的原因主要是来自发行商内部，当时听到宫冈宣布这个消息时，开发组的员工们震惊得哑口无言。久违地回归到系列开发的初代策划富泽昭仁，当时也认为这样一来《重装机兵》就完蛋了。而山本贵嗣也因为其设计的游戏角色遭到废弃等打击，对游戏开发敬而远之。一时间，系列开发团队的境况跌倒了谷底。

作为制作人的宫冈当然也不例外。本作的开发被叫停之后，SEGA 找到宫冈表示只要能将其完成，就愿意发行本作。于是他不仅自掏腰包，甚至不惜借钱来继续《荒野之眼》的开发。然而事与愿违，最终资金的枯竭让宫冈不得不选择放弃。宫冈认为这是他自己“人生中最大的失败”。同时，这也是对《荒野之眼》的最后宣判。

由于时间关系，此次活动并没有谈及《重装机兵 3》和《重装机兵 4 月光歌姬》，而是将最后的时间留给了系列新生之作——《重装机兵 Xeno》上。本作即将于 4 月 19 日发售，而且官方已经确定会推出中文版。这个与国内玩家颇有渊源的系列能否浴火重生，就让我们拭目以待。



▲《荒野之眼》的主人公设计稿。

根据最初的设想，主人公的身体会在流程中逐渐金属化，这也是游戏采用“METAL MAX”这个名字的原因。

游戏再暴力，射出子弹的却是现实中的一把枪

每到校园枪声起，又是游戏背锅时

美国时间 2018 年 3 月 8 日，现任美国总统唐纳德 · 特朗普在白宫当中约见了美国电子游戏业的众多高层，在持续了 1 个小时的会议当中，特朗普播放了一段收录了过去十年来电子游戏当中出现的各种暴力场面的短片，其中有一些玩家们应该非常熟悉，例如《COD 现代战争》里的最终战和《COD 现代战争 2》里的机场大屠杀。这段视频被广为流传，还引来了游戏慈善基金 Games For Change 剪辑了一段展现游戏温情一面的视频进行回击。

但其实更重要的问题在于，这场会议仅仅发生在特朗普作为代表的政客和游戏业高层之间，会上并没有科学家或是著名研究者参与其中，所以这并不是一场真正意义上针对电子游戏是否真的会导致暴力行为的讨论，更像是一次在法律和行政领域上的交锋。但就算是这样，这场会议也并没有带来任何实际出台的新法令和政府行动，在某些媒体的形容当中，这就是一场秀，用于进一步平缓民众因为 2018 年 2 月发生的佛罗里达州校园枪击案而产生的恐惧。

对于游戏玩家来说，无论是枪击案还是游戏被拿来当作替罪羊，都已经不是新闻了，这种事情甚至多得让人觉得厌倦，如果说以前这种论调在美国还有那么点市场，现在就连主流媒体都倾向于质疑特朗普这番表演，又是在为美国那已经严重到必须被摆到台面的控枪问题转移注意力。

毕竟游戏再暴力，射出子弹的却是现实中的一把枪。

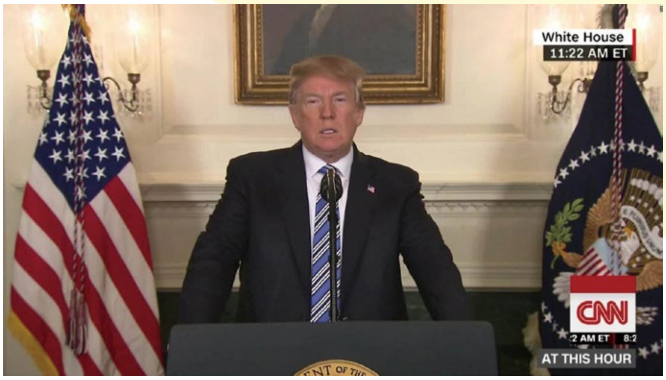
那为什么最后特朗普还是决定把电子游戏拿来当挡箭牌？抛开我们在本期热点追踪当中说出的那些原因，让我们从政治的角度来衡量一下特朗普的决定。

是要枪还是要玫瑰？

特朗普可能是历任美国总统里最不受欢迎的一位，自他上任以来，几乎作出每一个决定都会受到民众和媒体的质疑，这种质疑的声音甚至已经传到了我们这些外国人的耳中。显然，他是一个成功的商人，但是特朗普作为政客的能力，是从来都备受质疑的。

但是无论他的决定怎么糟糕，有一点可以肯定的是，当他站在总统这个位置上时，有一些问题是他必须要去作出慎重考虑的，本次枪击案上的处理思维，就可以看作是他作为总统面对美国控枪问题给出的答案：要枪，不要玫瑰。

虽然从玩家和游戏从业者的角度来看，把枪击问题归咎于游戏是非常不负责任的行径，但是从政治角度来看，这个决定可能并没有那么难以理解。



▲在枪击案后特朗普通过全国广播向美国民众发表讲话，但期间没有提及任何关于控枪的话题。

一直以来，控枪问题最表层的原因看来都是在于美国政府和美国全国步枪协会所代表的各大军火商之间的利益博弈，而在早年时，游戏行业相对于军工产业来说，是绝对的弱势群体，所以一再沦为枪击事件的替罪羊。但根据近年的数据看来，在 2017 年，步枪协会花费了 500 万美元在政治游说上，而作为游戏行业的代表，娱乐软件协会（Entertainment Software Association，即 ESA，E3 游戏展的举办方）其实也花了差不多的金额在美国政坛上，他们所缺乏的，只是在政治领域上面的底蕴。

这可能就是为什么虽然特朗普明摆着要拿游戏当枪击的借口，却并没有在会议之后给出太实际的行动来，电子游戏业能够拿到的政治筹码或许不及军工行业，但也足够一定程度上保全自己。可是虽然目前没有规章制度来去对电子游戏行业作出限制，在社会影响上来说，特朗普的宣言还是造成了一定的冲击，甚至有美国学校作出号召学生把家里的暴力游戏拿来销毁的举动。

所以特朗普如此抉择的核心原因是什么？

在笔者看来，这是枪械所代表的暴力手段和游戏所代表的精神需求之间的权重差异而导致的。

这里指的不是社会生活层面的考量，我们自己身处禁枪国家，很清楚日常生活其实根本不需要枪械这种大威力武器，但是从国家层面上来看，枪械代表的是军工企业利益和国家利益，资本主义的制度决定了美国政府必须要考虑自身和军工企业之间的关系，控制枪械显然无益于两者之间沟通，而作为维护国家主权的暴力机构，无论是警察还是军队又或是 CIA 这样的谍报部门，都不能够在军事力量上落于下风——尤其是对于如今国际地位已经大不如前的美国来说更是如此。

而相比起来，电子游戏则是精神需求，是在社会稳定生活安康后才需要去考虑的事物，同时也反过来会为社会稳定提供帮助，可是游戏在国将不国的时候，是没有办法提供任何真正意义上的帮助的。

更不用提因为对枪械的管制宽松和历史以及文化原因，枪械在美国是重要的税收和就业岗位来源，控枪看似是为了保证民众安全，但实际上却是在进一步削弱美国国内的经济和就业率，甚至有可能提升犯罪率——要知道控枪后失业的往往会是枪械商店的工作人员，他们对于枪械的了解非常全面，而成为治安问题时产生的威胁也比一般人要更大。

所以哪怕我们对于游戏被当成替罪羊再不高兴，起码从目前来看，这个局面是难以改变的。但反过来想，其实在美国，每当出现枪击问题的时候，美国政府总得一次又一次地为枪支的泛滥寻找借口，今天找上电子游戏，是因为游戏的影响力还不够大，等再过下一个十年，被当成借口的，或许又是另一个新生的娱乐行业。

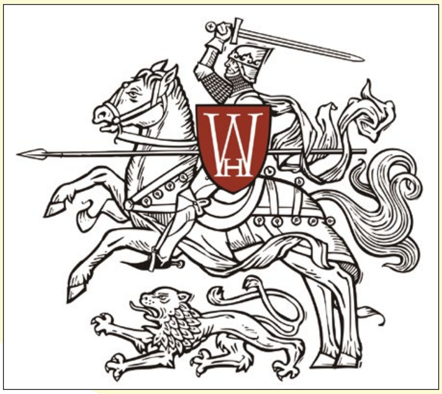
因此从结果上来看，其实对于电子游戏一次又一次被拿来当成枪击问题这个事实，所有玩家和游戏从业者最好的应对方式，就是继续尽全力去呈现更好、更优秀、更直击人心的游戏作品，以让其和人类的生活变得更密不可分，从而再也没有人会天真的想着生活中可以没有游戏，或者可以将其管制阉割到玩无可玩的地步。



稀饭

资本主义的制度决定了美国政府必须要考虑自身和军工企业之间的关系。

《天国降临 救赎》：这个世界并不美丽，却因此而迷人。



今年情人节的前一天，由捷克工作室 Warhorse Studios 制作的原创新作《天国降临 救赎》发售。作为这个工作室的处女作，本作于 2014 年公布，在发售后大获好评，不到一个月销量就超越了 100 万。如果销量还不能够说服你的话，Steam 的在线游玩人数大概可以：本作在 24 小时内达到的最大 Steam 玩家数量为 95863，而《巫师 3 狂猎》为 29957。鉴于数据只参考了 Steam 平台，而且后者在 PC 上的主力平台为 GOG，这个数值的参考价值非常有限，但从另一个侧面来看，本作的成功是毋容置疑的。

虽然游戏类型为角色扮演，但和欧美的其他同类游戏相比，本作可谓别树一帜：身体能力和常人没多少区别的弱鸡男主角、上手难度颇高时不时还会变得非常滑稽的战斗系统以及看起来和游戏其他要素格格不入甚至显得有点多余的生存系统。更别说本作还是一个以真实历史为背景的美式角色扮演游戏，既没有邪恶的巨龙，也没有阴森恐怖的地下迷宫。这里说的可不是像《刺客信条》这种挂羊头卖狗肉的“历史游戏”，本作是一款真正意义上的“中世界生活模拟器”。

本作有很多“不人性化”的地方，除了上文提到的战斗系统以及生存系统以外，玩家还会遇到很多真实或者难以理解的游戏设定：玩家的衣着和干净程度会影响 NPC 对玩家的态度；战斗中不能治疗；受伤可能会导致流血，没绷带的话会失血而死；玩家以一敌众的能力基本为零；当然别忘了那个莫名其妙的存档系统，玩家需要喝特定的酒（保存药剂）或者去床上睡上一觉才能保存。另外游戏还有很多大大小小的 BUG，从玩家角色被门的空气墙挡住出不去到任务 NPC 直接消失应有尽有。但从玩家评价来看，他们大多认为这些设定大大增强了游戏的沉浸感，沉浸感所带来的乐趣则掩盖了那些 BUG 所带来的影响。这就好比当年的《巫师 3 狂猎》，即便萝卜上天也不能阻止无数玩家操作着杰洛特满地图找人打牌找女儿并乐在其中。然而本作“吸引”人的地方可不单单只限于游戏内。

从公布到发售关于本作的争议就一直没停过。第一个争议来自于本作的角色肤色，在 2015 年的时候制作人 Daniel Vavra 曾提到本作只有白人（实际上并不是，游戏里还有其他肤色的角色，除了黑人），毕竟“中世纪波希米亚（本作故事背景）就没有黑人”（制作人原话）。虽然历史记载中世纪波西米亚有可能存在过名为摩尔人的有色人种，但制作人本人根本没把这当一回事，还专门在推特上嘲讽了这些好事者。第二个争议是本作有很多在现在能被视为“性别歧视”的设定，例如女性角色在故事中缺乏存在感，重要的女性角色大多只是“福利担当”，另外游戏还有很多表现男权

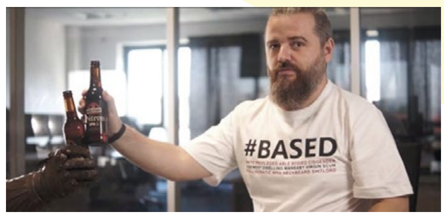


▲外国有好事的玩家还推出了能将游戏角色巴纳德队长变成黑人的Mod……

主义的地方。最后一点则是本作的历史观，在本作中库曼人的形象被塑造成“万恶不赦、肆意屠杀和劫掠无辜人民”的侵略者，西格斯蒙德则被描述成匈牙利人，实际上他却是一个波希米亚人。在不少反对者看来，本作所讲述的所谓“真实历史“只是捷克人眼中的历史而已，既不真实也不客观。除此以外，游戏中的其中两个反派角色为同性恋（整个游戏也只有这两个角色是同性恋）同样也引起了不少争议。

然而在不少玩家看来，这反而成为吸引他们购买本作的其中一个原因。没有黑人？讲述中世纪波西米亚的故事里就不应该有黑人。男权主义？中世纪的欧洲不就是这样的吗？历史不客观？你要是主角亨利，全家被杀的话，你大概也客观不到哪里去。无论是游戏，还是工作室本身的态度都倾向于和“社会正义战士”（类似于我国的“键盘侠”）的观点相冲突，而这种“不因为政治正确而改变游戏”的态度得到了很多玩家的赞许和肯定，也难免受到了来自部分媒体的批评。

但这些“偏见”却不仅仅只存在于本作之中，欧美角色扮演游戏一直有着类似的“传统”：一个白人男性像一个英雄那样拯救世界，《天国降临 救赎》并不是第一款“不正确”的游戏，但它却可能是近年来表现得最直接的一个。游戏的那个波西米亚区域充满着 BUG、偏见和不友善的系统，但它就如同游戏中那个丑陋又难上手的战斗部分，虽然丑陋，但却依然迷人。而本作的素质和围绕着它所产生的争议使它成为了今年的最大黑马游戏，也给美式扮演游戏指明了一个全新的发展方向。



▲在制作本作之前，Daniel Vavra还参与了《黑手党》以及《黑手党 II》的制作。



三日月

但这些“偏见”却不仅仅只存在于本作之中，欧美角色扮演游戏一直有着类似的“传统”：一个白人男性像一个英雄那样拯救世界，《天国降临 救赎》并不是第一款“不正确”的游戏，但它却可能是近年来表现得最直接的一个。



席卷北欧神话的新旅程

——《战神》传媒预览会内容报告

2010年3月16日，《战神3》的推出让斯巴达战士奎托斯（又译“克雷多斯”）的旅程暂告一段落。在经历整整8年的时间后，系列最新作《战神》即将再度进入玩家们的怀抱，这款没有被冠上《4》之名的新战神到底是一款怎么样的游戏？笔者在3月8日参与的《战神》传媒预览会中获得了试玩本作的机会，接下来就在这篇文章中分享试玩的内容，让各位读者能够更好地了解重获新生的《战神》。

快速了解新《战神》的Q&A

Q：新作名为《战神》的理由？

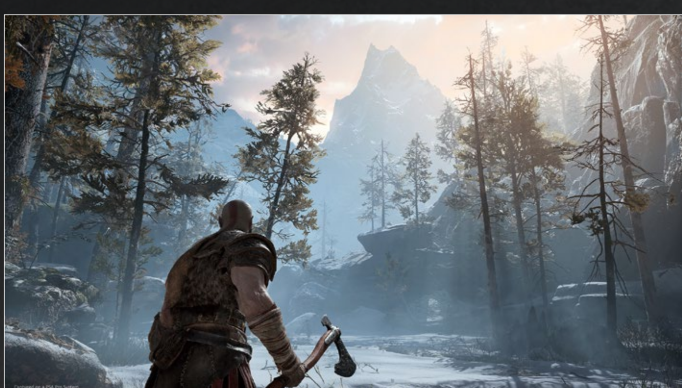
A：本作对于奎托斯来说是一个全新的章节，他虽然依然是神，但拥有了第二次为人父的机会，来到了新的地域，也碰到了新的敌人。为了纪念这样一个全新的开始，本作便简单直接地以《战神》这一标题命名。

Q：奎托斯还是系列前作的那位奎托斯吗？

A：他是本人没错，只是多了一点胡须而已。同时他也变老了，显得更有智慧。这次新旅程的其中一个目标，就是寻回奎托斯失去的人性。本作中身为父亲的奎托斯要与儿子阿特柔斯一同旅行，带着妻子的骨灰前往九界里最高的山峰。在这段旅程当中，奎托斯与阿特柔斯会更加深入了解彼此，奎托斯会教导儿子如何控制神的力量，而阿特柔斯也会告诉父亲如何找回失去的人性。

Q：为了呈现这次以北欧神话为背景的新作，制作方做了什么准备工作？

A：首先我们花了很多功夫去研究北欧神话，除了翻阅书籍资料外，团队还亲自造访冰岛了解当地环境，从而打造了本作的环境。虽然本作的故事有着独特的演绎方式，但依然会融





▲漂亮开阔的新场景，正是这次《战神》的重点之一。



入北欧神话中大家较为熟悉的故事。

Q：本作为何采用了全新的视角？

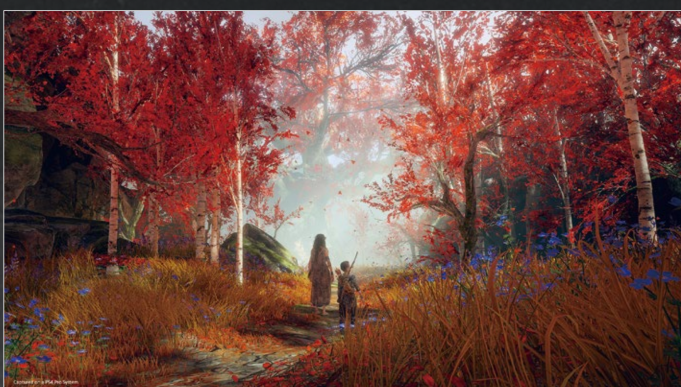
A：与系列前作不同，本次采取了较低的越肩视角，这是为了让玩家们能够更近距离地感受奎托斯与阿特柔斯的冒险。同时本作的镜头运用方式也与前作有很大区别，前作是固定镜头，让人有一种不自由的感觉，而本作则进行了改进，能让玩家在感情上更容易与奎托斯共鸣。

Q：本作与前作最明显的区别是？

A：系列前作的重点大多数放在战斗上，而本作则把重心分为剧情、战斗以及探索三个部分。系列前作的角色塑造其实很难被大众理解，毕竟像奎托斯这样容易愤怒的角色不太多见（笑），本次制作团队非常荣幸能把重心放在这三个方面。本作的故事也与前作不同，与复仇完全没有关系，重点讲述奎托斯如何打破过去所产生的不幸连锁，带着儿子获得新的未来与希望。

Q：新作的《战神》会像以前那样分为三部曲讲述奎托斯的故事吗？

A：本次的《战神》没有冠上数字“4”，并且脱离了希腊神话的背景，来到了一个全新的北欧神话世界。创意总监也对北欧神话非常有热情，充满了自己的想法，这一切都代表了本作是一个新的起点。现阶段我们无法为各位解答新的《战神》是否会以三部曲的方式呈现，但我们可以明确表示这仅是一个开始，充满了很多可能性。



▲虽然有探索要素，但本作并非开放世界，而是一个单线流程的游戏。制作时相当大一部分的重心都放在了剧情上。

Q：本次《战神》的故事会否适应潮流，设置多结局的剧情？

A：这一次奎托斯与儿子的旅行有一个非常单一的目标，那就是把妻子的骨灰带往九界最高的山峰并撒落下去。当然旅途上会发生许多事，出现很多冲突与感情起伏，但这始终还是为了一个单纯的目的而进行的旅程，所以不存在多结局的选项。当然我们现在也不想剧透各位游戏到底是怎么样的一个结局（笑）。

Q：本作依然存在许多有意思的谜题，解谜道具也是以斧头为主，那么游戏后期是否存在其他的解谜方式呢？

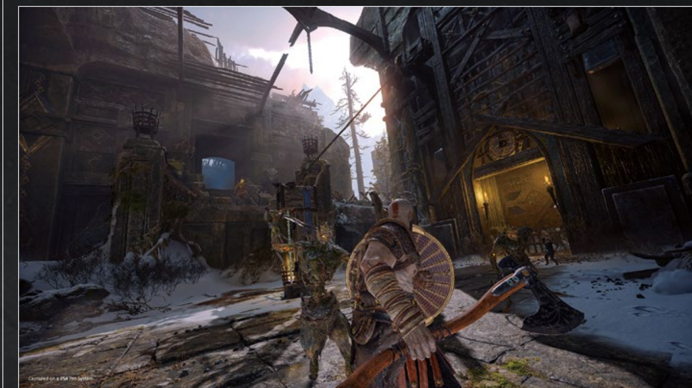
A：“《战神》系列”的一大特色便是存在许多极具创意的谜题，本作也继承了这一点并更上一层楼。利维坦之斧（奎托斯所使用的斧头）并非惟一的解谜道具，在游戏后期玩家可以用其他方式解谜，当然现在不会公布详情，但我们保证会让玩家在解谜方面感受到许多新奇的体验。

Q：北欧众神在本次《战神》里的定位是怎么样的？前作的神还会在本作中登场吗？

A：关于北欧神话的神，现在还不会公布详情，但因为这是以北欧神话为背景的游戏，游戏中是会出现很多与北欧神话相关的神、角色以及怪物的。整个制作团队花费了很多心血去研究北欧神话，敬请玩家们期待。而在《战神》的世界观里，前作的希腊神与本作的北欧神其实是存在于同一时间点的，但本作的重心完全是在北欧神话这一方，这是目前能透露的部分。

Q：本作的通关时长是多少呢？

A：普通玩家会在 25 ～ 35 小时内通关，不包括探索隐藏要素。



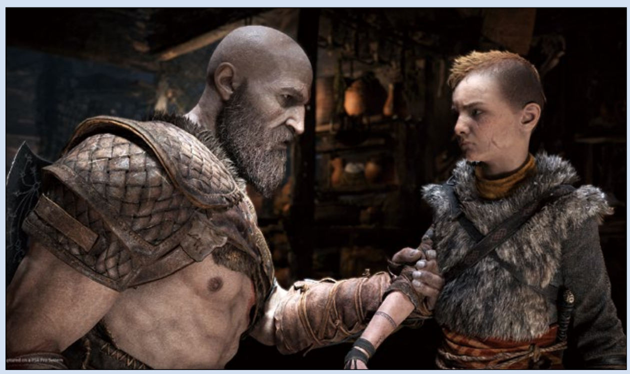
▲有其他解谜道具的意思是否暗示奎托斯还能使用其他武器呢？待游戏正式发售的时候拭目以待吧。

《战神》试玩报告

注：为了让玩家最大程度地享受本作的剧情，本次试玩报告不包含剧透内容。

◆视角的变更

当本作的预告片公布的那一瞬间，相信不少玩家都对越肩视角的新《战神》感到陌生，实际上这就是制作方想要达到的效果。本作在流程上分为剧情、战斗以及探索三个部分，游戏均以不同的镜头位置呈现各部分的魅力。



▲进行过场剧情的时候，镜头的位置就非常多变，让玩家有看电影般的临场感。



▲进行探索的时候，视角位置大多位置在奎托斯周遭，玩家多多观察便不难发现场景里的探索要素。



▲战斗时镜头会拉近，方便玩家专心与敌人交战。面对魄力十足的大体型敌人时依然有终结演出，但终结演出在试玩流程里没有出现 QTE 的要素，只是全程看着奎爷撕碎敌人。

根据制作团队的意愿，他们想尽可能把重心放在奎托斯身上，因此采用了现今所见的视角。包括打倒锁定的敌人后锁定镜头不会自动跳到下一个敌人身上的设定，也是为了能更真实地呈现奎托斯的视角，尽管对游戏方式有一定的影响，但是好是坏还是待玩家们实际游戏时再体会吧。

◆操作方式的变更

本作中玩家主要操作的角色为奎托斯，攻击按键与系列前作不同，轻攻击与重攻击变更为 R1 与 R2 键，盾防御为 L1 键，并能通过技能点解锁技能的方式增加连段打法。按下 L2 键进行瞄准，再按下 R1 或 R2 键便能投掷斧头，是非常强力的远程攻击手段，事实上在面对陌生的巨人 BOSS 时，笔者便是靠飞斧头这一招安全磨过。但是要注意的是，斧头飞出去后需要玩家按△键收回，不然只能维持空手的状态攻击敌人。收回斧头的动作相当有重量感，熟悉操作让动作变得流畅后整个过场是非常“酷”的，还是《战神》原本的味道。

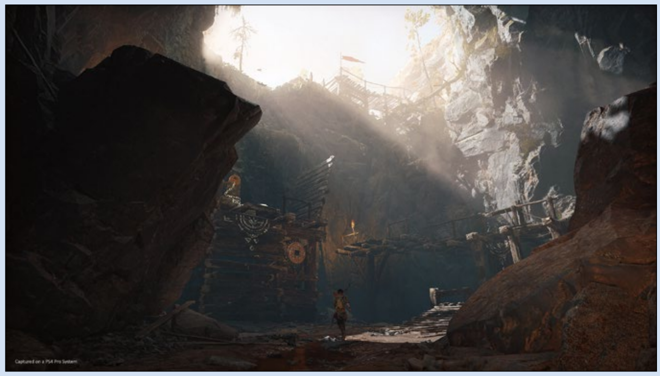


在 2 个小时的试玩时间里，虽然奎托斯只有利维坦之斧一把武器，但仅凭这一把武器却已经拥有 4 种攻击方式。使用斧头平砍、投掷斧头、收起斧头进行空手搏击以及指示儿子进行射箭，除了这些外，奎托斯还能习得魔法技能，通过 L1 与其他按键的组合使出魔法牵制敌人。可以看出本作仅仅是在流程前期，就已经拥有丰富的攻击方式。

◆“儿子”阿特柔斯的能力

作为本作宣传的重点之一，不止是剧情，奎托斯的儿子阿特柔斯在战斗中也占有相当重要的地位，他能在玩家的指示下对敌人进行攻击，并能通过强化的方式增加各种辅助奎托斯的手段。虽然目前释出的预告片让阿特柔斯看起来比较“熊”，但毫无疑问他是对玩家战斗起到很大辅助作用的好搭档。

战斗系统里其中一个重要的要素为“昏厥槽”，它位于敌人血槽下方，对敌人进行攻击能使昏厥槽上涨。一旦昏厥槽蓄满，奎托斯便能接近敌人按下 R3 键对敌人进行终结攻击，终结攻击与系列前作相似，不单能秒杀敌人，还伴有相当爽快暴力的演出（虽然不出血）。由于不少敌人体力较多，并且经常成群结队出现，因此终结攻击在战斗中的作用非常明显。阿特柔斯的弓箭射击就拥有非常高的昏厥值，配合奎托斯的空手搏击，很快就能把体力高的敌人撕成碎片。



▲除了战斗以外，解谜也会与阿特柔斯相关。在主菜单里能查看敌人的图鉴，其内容也是由阿特柔斯亲自撰写，其中掺杂的一些他对奎托斯的评价也是一大看点。

◆整体试玩感受

虽然试玩时间只有短短的 2 小时，但笔者已经完全感受到了制作组把此作定位“全新起点”的决心。他们让《战神》更加适应时代，UI 更加贴近玩家习惯、增加了装备以及魔法的强化要素、大幅强化剧情演出的效果；同时也保留了《战神》的核心，酷炫丰富的攻击方式、随处可见的解谜要素、手撕敌人的暴力美学。更重要的是对于从 1 代走过来的笔者来说，奎托斯依然是那一位奎托斯，但他已与我们一同成长，变得更加成熟。

结语

虽然故事延续了前 3 作，但本作没有冠上《4》的数字，代表了制作组想要重新开始的决心。过去的罪恶不能消除，但象征仇恨的混沌之刃已不再缠绕奎爷的手臂。新的《战神》不会拘泥于过去，而是父与子互相学习，一同前行的故事——它充满了未来的希望。无论你 是否伴随奎爷一路走下来的玩家，都请期待这一趟旅程，笔者愿意相信它能交出一份美妙的答卷。



SOULCALIBUR VI



时隔多日，《灵魂能力VI》又公布了 7 个新角色，来自《巫师 3》的杰洛特已确定会在本作中登场。而在年初全球的几个游戏盛会中，本作也放出了现场试玩，通过这些幸运玩家的反馈，我们也对游戏内容有了较为全面的认识。总的来说本作在保持系列传统的基础上，增加了很多针对新手的友好设定，制作组显然是想通过这种方式吸引更多的人加入进来。下面就让我们来看看近期情报汇总吧！

PS4	XOne		
灵魂能力VI		BNEI	
SOULCALIBUR VI		格斗	中文版
2018 年内	本地 1 ～ 2 人，在线 2 人	无对应周边	
售价未定			

※Steam 版发售日未定



黑衣的密使
格罗
Groh

性别：男
籍贯：丹麦王国 / 挪威
身高：181cm
体重：82kg
生日：11 月 18 日
血型：A 型
使用武器：双头剑
武器名：Aerondight Replica
流派名：Aval dual-swordsmanship
人际关系：好友卡提斯、师父奥兹鲁

格罗是本作的新增人物，此前没有在系列中登场过，他将是剧情的关键人物。不过目前还不太清楚他的故事，毕竟此前系列从未出现过来自北欧的角色。格罗的武器是双头剑，武器可以从中拆开变为两把剑。通过聚魂他可以进入特殊状态，在该状态下他的全身和武器会有红色的斗气缠绕，并能够使用一些隐藏技巧。

三方克制

从试玩的情况来看，本作依然保持了系列的传统，也就是纵斩·横斩·八方移动的互相克制。其中，纵斩克横斩，横斩克八方移动，八方移动克纵斩。

具体来说，纵斩是主力技，一般为中段，作为连续技起手的浮空技也多为纵斩。纵斩遇到横斩时，还可以击溃横斩，但纵斩一般不具备追踪效果，因此能够被八方移动轻松地躲开；横斩多为上段，能克制八方移动，但与纵斩相遇时会被击溃；八方移动则是系列的最大特色，游戏中按方向键就可以自由向 8 个方向移动，移动时还可以同时出招。反倒是下蹲、跳跃等 3D 格斗游戏中最简单的操作，在本系列中需要用特殊指令才能实现。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



苍之噩梦
噩梦
Nightmare

性别：男
籍贯：不明
身高：172cm
体重：157kg
生日：不明
血型：不明
使用武器：Soul Edge（大剑型）
武器名：Soul Edge
流派名：Soul Edge 的记忆
人际关系：不明

按照时间线，本作的噩梦是受 Soul Edge 控制的西格飞，因此其招式结合了两人的特色。从试玩来看他像是 2 代和 5 代两个版本的结合体，拥有多种构，招式非常丰富。噩梦可以通过聚魂进入复仇状态，该状态下的噩梦能够承受弱攻击后再反击，各种噩梦使应该不会陌生。

凉风的旅行艺人
柴香华
Chai Xianghua

性别：女
籍贯：大明 / 北京
身高：152cm
体重：42kg
生日：4 月 2 日
血型：B 型
使用武器：中华剑
武器名：从母亲处继承来的剑（护法剑）
流派名：母亲传授的剑法
人际关系：父亲据母亲所说已经死了，母亲在数年前死亡

香华可以说是本作的主人公，其行云流水的剑术放到今天看来也依然相当华丽。本作的香华造型更接近于《灵魂能力 II》，不知是不是为了突出其主人公的身份，打斗时其全身都缠绕着各种特效。从试玩情况来看，香华算是变化较小的角色，不过 4 代的构再次回归，也多了一些中下段的二择以及滑步取消的招式，中华剑爱好者这回肯定不会失望。

系统变更点

虽然传统没丢，但本作对系列一直流传下来的系统进行了较大程度的修改，即使是老玩家也需要重新适应。

必杀之刃

必杀之刃即超必杀技，简称为 CE，是 5 代加入的系统。5 代中必杀之刃的指令是 236236A+B+K，本作则改为 A+B+K 即可发动。虽然指令简化，但对玩家状态要求更严。5 代中可以用 2K 后接必杀之刃来打对手乱动，而本作中必杀之刃必须在站立状态时输入指令才能生效，2K 后马上输入指令的话会变为起身技。



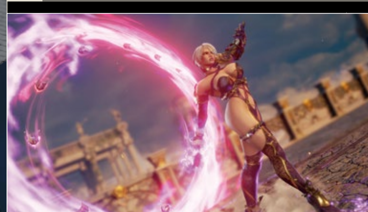
聚魂

这是系列前 4 作（算上《魂之利刃》）都有的系统，聚魂后能使用新技巧，同时不少技巧的性质会出现变化。以前的指令是 A+B+K，本作中由于这个指令给了必杀之刃，因此改为 4A+B+K。而聚魂能赋予角色更多的变化，例如纥哩似聚魂后会进入暴走状态。

投技

系列之前的投技指令为 A+G 和 B+G，这两个指令配合方向可以使出指令技，少数角色有空中投和蹲投。本作中 B+G 的指令给了反击之刃，因此投技指令就只剩 A+G 了。目前已知的投技指令有 A+G、4A+G、6A+G，相信应该还有配合其他方向的指令技。而以往 A+G 的投技固定为 A 键拆，B+G 的投技固定为 B 键拆。本作则改为按住 G 不放，再输入 4 或 6 方向 +A 键，方向和对手输入的方向一致时才能拆投。

弹剑



弹剑是系列的又一标志型系统，在 5 代中改为弹剑耗气。本作弹剑的指令依然是 6G，以前的 4G 受流依然没有回归。本作中弹剑不耗气，但会消耗防御值，弹剑成功后会有少许的帧数优势。本作没有完美弹剑。

破防技

在以往的作品中每个角色都有招破防技，特征是出招时会带蓝光（顺带一提的是出招时带火的话则表示防御不能），破防技的指令各不相同。而在本作中每个角色的 A+B 固定为破防技，当然动作和回报还是因人而异的。

TIPS 当年《灵魂能力》制作时请来了中国著名武术家李天媛老师充当香华的动作捕捉原型，因此游戏中香华的剑技在中国玩家眼中可谓相当亲切。

觉醒的宿命

绽哩似

Kilik

性别：男
籍贯：不明（大明 / 在真行山临胜寺长大）
身高：169cm
体重：63kg
生日：2 月 9 日
血型：A 型
使用武器：棍
武器名：灭法棍
流派名：真行山临胜寺棍法奥传
人际关系：从小被真行山临胜寺收养，其他不明

本作的又一名重要角色，使用长棍作为武器，也是系列的代表性角色。聚魂后会进入暴走状态，看上去和《铁拳》里的恶魔化比较相像。该状态下他的攻击力暴增，而且能发动独有的超必杀技，但代价是体力会不断减少。这个设定出自剧情，他暴走后在混乱中误杀了香华的姐姐香莲，不过在此前的作品中并没有收录暴走系统。

纠缠不清的孤高之刃

艾薇

Ivy

性别：女
籍贯：英格兰王国 / 伦敦
身高：179cm
体重：58kg
生日：12 月 10 日
血型：不明
使用武器：蛇腹剑
武器名：Ivy Blade
流派名：Unrelated Link
人际关系：养父母均已病死，生父母不明

系列人气最高的女性角色。其生父其实是 Soul Edge 的上一任宿主塞万提斯，她从小被一对贵族夫妻收养，因此获得了伊莎贝拉 · 瓦伦汀这个名字。在研究 Soul Edge 后她对自己的邪恶血统深恶痛绝，于是决心和邪剑作个了断。艾薇的人气不仅来自出色的人设，而且和她华丽的战斗方式有关。然而从 2 代开始，艾薇的招式就被不断删减，到 5 代时已经简化到完全不能看了。从目前公布的视频和截图来看本作艾薇的动作明显丰富了很多，希望不是官方欺诈。

黑之业报的轮回

扎萨拉梅尔

Zasalamel

性别：男
籍贯：每次转生都不一样
身高：183cm
体重：81kg
生日：这次是 5 月 5 日
血型：B 型
使用武器：死神镰刀
武器名：卡西尔
流派名：我流
人际关系：和其他人没有关系

扎萨拉梅尔原本是在《灵魂能力III》加入的角色。他出身于一个守护灵剑的部落，后来他因为窃取灵剑的能量，结果被部落放逐。由于受到灵剑的影响，他获得了无限转生的不死能力，不过在经过漫长的轮回之后，他变得一心只想求死。在此前的作品中他最后一直活到 21 世纪还没成功。扎萨拉梅尔惯使一柄大镰刀，但其用法更偏向于技巧型而非力量型。

反击之刃详解

反击之刃（简称 RE）是本作最引人注目的新系统，通过试玩我们终于能为大家详细介绍此系统了。

反击之刃的指令是 B+G，也就是过去的 B 投指令。输入指令后，角色会先做一个弹剑的动作，之后再进行一次攻击。这个弹剑能弹掉绝大部分的招式，而且是不分段位自动反弹，仅对必杀之刃和 A+B 无效。

当反击之刃的攻击命中对手后，角色就会自动往后退，之后双方均进入慢动作状态。在此状态中会进行猜拳，双方可以按 A、B、K 中的任意一键。其中 A 克 K，K 克 B，B 克 A。K 之所以能够克 B，是因为在此状态中 K 是先侧移再出招。获胜的一方能够给对方造成不小的伤害。

当然你也可以选择按 G 来进行防御，但防御对手的攻击会出现大的硬直。此外如果双方按键相同，那么会进入第二回合。第二回合同样是进行猜拳，但反应时间更短。第二回合中获胜的一方将获得更高的回报，如果第二回合打平则算进攻方获胜，不存在第三回合。

反击之刃无疑是一个照顾新手的系统，其自动弹反以及强制猜拳的设定极大地缩短了老鸟和新手之间的差距。不过反击之刃发动是有限制的，也存在反击之刃无法弹反的技巧，更重要的是反击之刃发动时如果挥空的话会有很大破绽，所以乱用也是会受惩罚的。



TIPS Kilik 在国内一般被翻译为奇力克或科里克。事实上这个名字出自梵文，其对应的汉字就是“绽哩似”这三个字。DC 版《灵魂能力》中曾介绍过这个典故。

文 哪尼　美编 Juxi

舞蹈的狂宴，开幕！



“Dancing”与“Commu”两大模式已经确定将会是《P3D》和《P5D》的两大主轴，天鹅绒俱乐部的宴会邀请已经发出，舞台与聚光灯，将属于特别课外活动部与心之怪盗团的成员们。5 月，舞蹈的狂宴即将开幕。



■伊丽莎白“招牌”笑容的背后，隐藏着什么样的“阴谋”呢？

PS4 PSV

女神异闻录 3 月夜热舞		Atlus	
Persona3 Dancing Moon Night		音乐	中文版
2018 年 5 月 24 日	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			





来自“伊丽P”的宴会邀请

特别课外活动部的成员们被召集至了天鹅绒俱乐部，正当众人对这个陌生的空间感到困惑时，自称为“伊丽 P”的伊丽莎白现身了，不仅兴致高昂地宣布将要召开“宴会”，更提出了让主角们作为宴会嘉宾一展舞技的“无理”要求。

即便想要拒绝，但伊丽莎白一如既往地展现出我行我素的态度，以招牌的笑容“强迫”众人在宴会中进行演出。而这场舞蹈盛宴的目的，以及伊丽莎白的真实意图，究竟是什么？

在交流中增进彼此的情感与羁绊

在“COMMU 模式”中，玩家可以通过与同伴的对话触发并完成各种迷你事件，包含众人对于舞蹈的看法或是内心的情感等等。在不断加深彼此情感与羁绊的同时，逐步完成不同角色的 COMMU 挑战，之后便能获得新的服装、饰品作为奖励，从而丰富舞蹈模式的可玩性。





了解不同角色对于“舞蹈”的看法，或是体验原作中未曾表现的桥段





PS4 PSV

女神异闻录 5 星夜热舞	Atlus	
Persona5 Dancing Star Night	音乐	中文版
2018 年 5 月 24 日 本地 1 人	无对应周边	
售价未定		



▲即便已经不是牢房的看守，双胞胎的个性还是一如既往

犯人们，给我起舞吧！





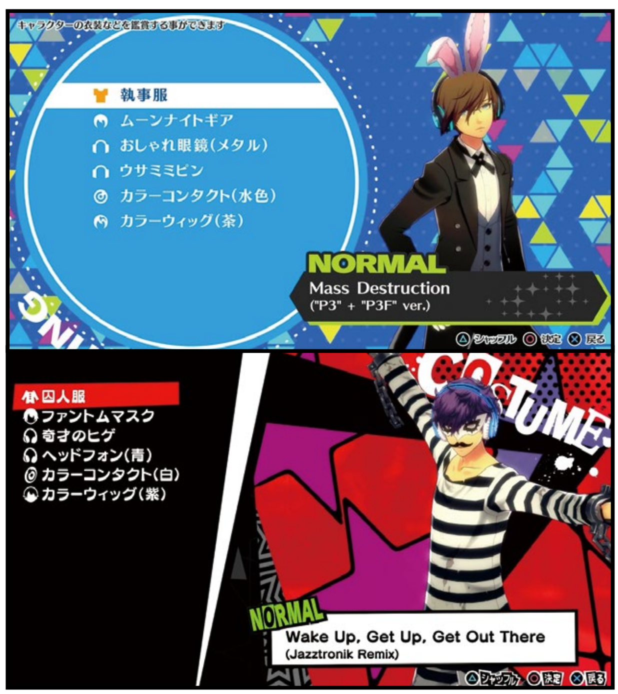
突然惊醒的主角再一次来到奇怪的空间，但却并非是“心之牢狱”，而是从未来过的天鹅绒俱乐部，怪盗团的其他同伴也都聚集于此。原本担任牢房看守的双胞胎——卡萝莉娜和芮丝汀娜突然现身，以严厉的口吻告知众人必须在此处举办的宴会上，展现舞姿。

虽然面对这个突如其来的要求感到错愕不已，但双胞胎强行以“委托”的形式将舞蹈作为怪盗团的任务。习惯了藏身于暗处改心的怪盗团成员们，能否在聚光灯下以舞蹈俘获人心呢？

逐步完成同伴的 COMMU 挑战



解锁更多的服装、饰品等装扮，让舞蹈模式变得更有趣吧。







真田明彦

CV：绿川光

月光馆学园高中三年级生，美鹤的好友，同样也是特别课外活动部的元老之一。明彦是拳击社的成员，平日里热衷于能够磨练自身的活动，在饭后补充蛋白质也是必备项目之一。因此在他的舞蹈中，融合了灵敏的身法以及拳技等充满力量感的动作。



桐条美鹤

CV：田中理惠

月光馆学园高中三年级生，学生会会长，同时也是特别课外活动部的负责人。作为桐条财团的独生女，美鹤不仅品行端正，对自身也有非常严格的要求，虽然个性强势，但有着出众的领袖气质。在这一次的“宴会”中，她将以正统且热情的舞姿征服众人。





山岸风花

CV：能登麻美子

就读于月光馆学园高中部的少女，性格内向，在特别课外活动部中主要负责在后方进行支援。而她的舞蹈，也依然是那样的柔和且治愈人心。



天田乾

CV：绪方惠美

虽然只是个小学生，却有着大人般的成熟稳重，当然和其他的同龄人一样，对于特摄战队相关的事物，天田乾也是毫无抵抗力的。他擅长轻快而又充满斗志的舞蹈，与其坚强而倔强的个性相呼应。







喜多川祐介

CV：杉田智和

以美术特招生的身分，就读于秀尽学园附近的洸星高中。在绘画方面堪称天才，艺术家的特质在其身上更是展露无遗，时常会做出异于常人的奇怪举动，怪盗团的其他成员们也因此深感无奈。对于极致美感的追求同样融入在祐介的舞姿中，浑身的艺术细胞也帮助他创造出了领先于时代尖端的全新舞蹈。







摩尔迦纳

CV：大谷育江

来历不明的神秘角色，和主人公在异世界中相遇后，作为怪盗团的一员与众人一起行动。虽然有着玩偶猫一样的外表，在现实世界中也会化身为小猫，但其本人却不喜欢被别人当做猫来看待。非常迷恋高卷杏，虽然屡屡表现出痴迷状，但却总是被无视。作为怪盗团里最可爱的一员，舞蹈肯定也得活泼有趣才行啦。





佐仓双叶

CV：悠木碧

拥有天才编程技术的家里蹲少女，一度抗拒与外界接触的双叶，没想到也有搞笑的才能，她将会带来风格独树一帜的趣味滑稽舞蹈，非常值得期待哦！







奥村春

CV：户松遥

知名企业社长家的千金大小姐。从小接受良好教育的春，最擅长的是高雅的芭蕾舞，舞蹈中也将展现出她可爱的一面。



本作是由曾经开发过《矮人》、《未传之书》的开发商 KING Art Games 制作的一款即时战略游戏。游戏的灵感以及世界观来源于波兰原画师 Jakub Rozalski 创作的一组带有鲜明蒸汽朋克风格的原画，画中巨大的机械与金黄的麦田这两个鲜明的要素带给人极大的震撼。目前游戏还处于制作阶段，预计将会在 2018 年末推出 Alpha 测试版，下面就让我们来一同看看目前公开的情报吧。

文 北山杉 美编 01

钢铁收割		发行商未定	
Iron Harvest		即时战略	美版
2019年	人数未定	对应周边未定	
售价未定			

PS4 XOne

※Steam 版本同步发售

机械与镰刀 来自波兰人的浪漫

这是一个架空后的 19 世纪 20 年代，它和真实的历史既保持了一定的联系，又有些微妙的不同。对于熟知那段历史的玩家来说，《钢铁收割》的世界同样处于和平与混乱并存、传统与进步互相冲突的节点上，并且比真实世界多了一层神秘的面纱。在这个世界里，虽然一战早已结束，但战争的阴云仍然笼罩在欧洲的上空。科技的进步彻底改变了一战后原本应有的世界格局，于是我们可以看到行走在金黄麦田里的巨型机甲，看到在神秘组织的影响下东欧三国之间的互相征伐，感受这一段被改写历史所带来的不同魅力。

蒸汽朋克风格的行走机甲

在这个飞速发展的时代，人们逐渐感受到了科技进步所带来的种种好处，并且在战争中将科技运用到了极致，而冰冷坚硬的钢铁、持续轰鸣的引擎，巨大的机械，都是这个时代所特有的产物。受此影响，人们开始大量使用拥有巨大身躯以及恐怖战斗力的战斗机甲，这些钢铁巨兽不但作为一种威力强劲的武器在战场上发挥着重要的作用，同时也开始逐渐融入人们的日常生活当中。







未知的敌人

虽然第一次世界大战已经结束，但这并不代表和平一定会到来，一股神秘的势力一直在致力于让战火重燃，以便从中窃取对欧洲的控制权。从公布的画面来看，这些神秘的敌人穿着一身蒸汽动力装甲，后背的两个发光的能量罐高高耸立，和其他国家的士兵风格大相径庭，这些科技究竟是来自何方，是否是地球上的产物，就需要玩家自己在游戏中挖掘了。



萨克森帝国

代表德国的萨克森帝国是当时欧洲最强大的势力之一，它拥有先进的制造业、发达的城市、现代化的设施以及一支强大的军队。萨克森帝国在此前的第一次世界大战中曾一败涂地，虽然这并没有影响到它在欧洲的强国地位，但帝国曾经的骄傲却受到了严重的冲击。如今，一群精英以及开明的贵族对于皇帝奉行的绥靖政策感到十分不满，已经开始采取行动来暗中破坏这一政策的执行。



Iron Harvest © 2018 KING Art GmbH. "World Of 1920+" by Jakub Rozalski.

TIPS 《钢铁收割》这个标题来源于一战后，由于经年累月的战争，在战场上留下了大量弹药、武器、铁丝网以及零件，而一些农民自发地去捡拾这些铁制零件的行为就被称为"钢铁收割"。

波兰尼亚共和国

波兰尼亚共和国是一个拥有悠久历史的传统农业国，如今，它正面临着来自东西方向的两个强大邻居的威胁。为了夺回被苏越王国不断蚕食的领土，这个传统的国家也开始对军队进行现代化改革，以期望在新一轮战争到来之前自己能够和其他国家站在同一起跑线上。

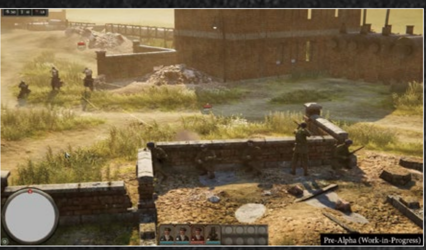


苏越王国

苏越王国是一个幅员辽阔、拥有强大工业实力和人口潜力的国家，然而，这个国家的人民早已在漫长的战争中感到厌倦和沮丧。随着沙皇尼古拉斯的地位被进一步削弱，国家的权力被集中到了一个名为格里高利·拉斯普京的神秘主义者身上，一场变革正在袭来……



率领你的小队 在横跨欧亚大陆的战场上冲锋陷阵



▲掩体会被敌方的重火力破坏，但玩家也可以在原地再建造一个。

在本作中玩家将会领导一支由士兵、机甲以及英雄角色组成小队，横穿一片危险的战场抵达目标地点，完成作战任务。如何与机甲配合并借助其擅长的重火力掩护破坏敌人的防御工事，随后再进行突击是游戏的一个重要玩法。在遇敌时，小队成员会按照设置自动进行一些如借助掩体以及重火力掩护之类的战术行动，



值得一提的是，本作地图中所有的建筑、工事都是可以被破坏的，因此在面对敌人的强力机甲时，你可不能仅仅只是躲在一个简单的砖墙后面，后者可能会在1秒钟后便会被对面的机甲轰成渣，这时就需要玩家手动操作队伍寻找一个更加可靠的掩体来躲避敌人的重火力攻击。

动态破坏系统以及 沙盒机制



除了所有建筑、工事可被破坏之外，在早先放出的一个宣传片里我们还可以看到一个更加出色的动态破坏系统。所谓的动态破坏系统，即当玩家攻击敌方机甲时，可以在机甲身上的对应部位留下明显的破坏痕迹，当破坏的痕迹累计到一定的面积和数量之后，敌方机甲便会解体而亡。这种动态破坏系统大大加强了游戏的真实感和临场感，配合弱点机制（如果有的话）可以提供给玩家更丰富的战术选择。

从官方发布的一些消息来看，本作还会采用类似沙盒的行动机制，赋予玩家一定的自由度，任务目标通常会被设置在战场上被敌方重重包围的区域，要到达目标区域，玩家可以自由地按照个人喜好、地形、敌人火力配置等因素制订作战路线，像一个真实的小队指挥官那样在战场上施展自己的领导才能。



▲击中机甲后会在其对应部位留下发光的伤痕。

目前 开发进度

本作还处于开发阶段，目前已经在 Kickstarter 开启了众筹，目标为75万美元，制作组也公开了自己的制作计划，并声明将会根据众筹的结果来决定是否实现这些内容。这些内容包括：总计3个派系超过40种单位以及9个英雄、3个主线剧情单人战役（其中包括21个任务）、单人与合作模式的对抗比赛以及挑战地图、多人对战模式（包括排位赛以及季赛）、免费的DLC更新。游戏将会在2018年夏季进行首次Alpha测试（Steam版），喜欢即时战略的玩家不要错过哦。



TIPS 游戏和知名桌游《Scythe》（战镰）使用同一世界观，都是来自于波兰原画师 Jakub Rozalski 的作品《1920+》

在经历了多次延期后，曾开发过《记忆猎人》以及《奇异人生》的 Dontnod Entertainment 制作的吸血鬼题材新作《吸血鬼》的发售日终于确定了下来。制作组也公布了更多本作关于玩法的细节以及实机画面。从这些情报来看，本作的野心非常之大。在题材不算新颖的前提下，游戏在玩法上有其独特的地方。下面就让我们来看看本作有哪些独特之处吧。



PS4	XOne		
吸血鬼		Focus Home Interactive	
Vampyr		动作角色扮演	美版
2018 年 6 月 5 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4/XOne：49.99 美元			

拯救和杀戮
殊途同归的硬币两面

在 413 期的前线狙击中，笔者曾提过本作的主角乔纳森 · E · 雷德（Jonathan E. Reid）是一位原战地医生，却在不知情的情况下变成了一名吸血鬼。而作为一名医生，他能够更加轻松地接近自己的“食物”——也就是其他毫不知情的人类。玩家在身为“里角色”吸血鬼行动的同时，还需要扮演好自己的“表角色”，以一名医生的身份拯救被“西班牙流感”、连续杀人犯和各种超自然生物困扰着的平民们。



本作的游戏类型为动作角色扮演，既然是角色扮演，那么自然也有获得经验值以及提升等级的概念。然而本作并不是靠完成任务或者杀敌来获得经验值，而是依靠吸血。对象当然就是游戏中四大区域中的 60 多个 NPC。和其他游戏里那些只会给予玩家任务以及固定对话的 NPC 不同，按照本作制作人 Stéphane Beauverger 的说法，他们想让游戏中的 NPC 更加像是一个真实的人类，而且并不是依靠单纯的“给 NPC 加上行动规律或者添加更多的支线剧情以丰满人物性格“这种简单粗暴的方法，制作组想要的效果是更加直观的：他们想让玩家自然地产生“NPC 就是活人”的想法。





© 2016 DONTNOD Entertainment and Focus Home Interactive. VAMPYR is developed by DONTNOD Entertainment and published by Focus Home Interactive.

那么，他们是怎么做到的呢？

游戏中的NPC都有着自己的“人际关系网”，他们的死去或者“消失”会给和自己有联系的人以及自己所处的区域造成影响。对于熟悉美式扮演游戏的玩家来说，这点还是非常容易理解的，毕竟虽然表现的形式有所差异，但这个游戏概念其实并不算新颖。

作为吸血鬼中的新人，主角获得了一个对于医生来说非常实用的能力：他可以直接通过肉眼看到“食物”，也就是人类血液的品质。本作故事发生在1918年的英国伦敦，当时西班牙流感正在肆虐世界各国，英国也不例外。玩家能在游戏里遇到不少患病的NPC，他们的血液质量理所当然也不会高到哪里去。“食物”的质量直接影响玩家吸取后所能获得的经验值，越健康的血液，所能获得的经验值就越高。那如何才能让患者变得健康起来，这部分就要交给作为医生的玩家你了。



▶除了血液品质以外，玩家甚至直接看到NPC身患的疾病。



▲每个区域都有自己的“稳定度”，NPC大多存活而且身体健康的话就是“stable”（稳定），反之就是“lost”（沦陷），陷入该状态的区域会犹如人间地狱一般。

本作大部分游戏流程都发生在夜晚，毕竟作为吸血鬼的玩家并没有在太阳底下行动的能力，玩家在日间更多只能选择在室内行动。而在这样一个动荡不安，疾病、连续杀人犯以及怪物肆虐的时代，一个正常人才不会选择在夜晚出门。因此游戏中所有的NPC都有自己的行动目的。和现实一样，身体健康固然重要，但心理同样也不容忽视。玩家可以通过和NPC聊天来了解他们内心的苦恼，并通过开导或者更直接的手段——例如一个支线任务来解决他们的的问题。在解决他们苦恼的同时，玩家也得以更加理解他们背后的故事。



▲玩家可以在菜单看到NPC的详细情况，例如图上这位仁兄，他除了是某个帮派的二把手以外，还曾经是个罗马尼亚的革命家，最近的他正在苦恼如何摆脱掉他的两个孩子。另外他还深受支气管炎的困扰。



▲除了其他超自然生物外，玩家还需要面对各种不怀好意的人类敌人。

当NPC身体和心理都健康的时候，玩家就可以从他的血液中获得比一般状态下更多的经验值。然而在玩家千辛万苦治好NPC的病，并通过对话和任务更多地了解这个人之后，你还忍心对这个对他下毒手吗？而每次玩家通过吸血杀死一个NPC的时候，玩家都能听到他心中的遗言，玩家可以通过遗言来得知隐藏在NPC故事背后的“真相”。当然，对于死者而言，这个真相就显得非常的微不足道了。拯救和杀戮，体现的并不单单只是一念之差，玩家需要杀死的是一个自己非常了解的人，而这就是本作展现给玩家的“道德抉择”。

TIPS 本作有着多结局的设定，根据玩家选择以及玩法的不同，最后的结局也会发生变化。按照制作人的说法，杀害人类的数量是影响结局最直观的依据。当然，不杀人（吸血）通关也是可以的，然而游戏难度也会随之提升。



CROSS REVIEW

黄金眼 GOLDEN EYE

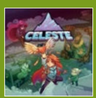
■COS 拳四郎 ■出自《人中北斗》
■Coser 宇宙人 ■插画 西达cida

视频黄金眼

http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

游见识 PREVIEW & REVIEW 黄金眼

塞莱斯特山
Celeste



下载

NS/PS4/XOne

[27]

■Matt Makes Games ■平台动作
■2018年1月25日 ■中文版

游戏简介：本作是一款拥有超高难度的平台动作游戏，讲述了一位名叫 Madeline 的小女孩在经历了千难万险后，最终登上塞莱斯特山之巅的故事。本作最大的特点是剧情和关卡的完美结合，玩家在破关时所遇到的险阻，也正是主角在登山过程中所经历的战胜自我的过程。

·动脑解谜 ·硬派核心 ·抖M专属

优点 · 出色的关卡设计 · 难度梯度设置合理 · 引人深思的剧情

缺点 · 按键设置需要适应

作为一款独立游戏，本作难得地将优秀的关卡设计和剧情演出紧密结合在了一起，**在不到 20 小时的主线流程中带给玩家以往此类游戏没有过的崭新体验。**虽然在键位设计上可能会让一部分初上手的玩家感到困惑，但熟悉了之后便能经常打出行云流水的操作。本作的关卡难度梯度设计得十分巧妙，既不会在流程初期就因为关卡的超高难度从而劝退新手玩家，也不会把难度设置得太过简单让人失去挑战的乐趣。通关后的收集要素和隐藏关卡更是让人有持续玩下去的动力。



▲游戏中经常会出现一些蕴含哲理的反思与对白。

移动、跳跃、冲刺等几个最简单的动作搭配各具特色且独具匠心的关卡设计，使得本作的每一关都充满了挑战与新意。而更重要的一点是，这并非是一款只有关卡设计的游戏，无论是剧情、音乐、隐藏要素都堪称上乘。此外，本作还拥有作弊级别的帮助模式，即便是动作苦手也能顺利通关。

本作细腻流畅的手感无可挑剔，这也是该类游戏最为基础与重要的部分，开发者并未在跳跃系统上做太过繁琐的设计，仅用简单的跳跃、冲刺、攀爬便带来一段极具难度的挑战之旅，恰到好处的存档点与关卡长度设计使玩家在通过后能够得到巨大的成就感。3D 菜单与 2D 关卡间转换也是本作亮点之一。

STEAM评论 COMMENTS

Diavolo 评《塞莱斯特山》
本作的难度确实很高，但支持我把游戏打完的，除了本作独特的游戏方式、用心的角色设计、可爱的像素风格和音乐外，还有最重要的——本作优秀的剧情。

Messianism 评《塞莱斯特山》
山一直在那里，无可撼动，但那座山只是恰好在那里，无论那里是什么，是沼泽，是深海，是炼狱，都无所谓，只是那里，一定是某个明确的地方，某个你想到达的地方。

四骑姬教导谭
あなたの四騎姫教導譚



NS/PSV/PS4

[21]

■日本一 ■动作角色扮演
■2018年3月8日 ■日版

游戏简介：本作是日本一最新的原创作品，将关卡制 ARPG 和大地图策略的玩法结合了起来，为玩家带来了丰富的内容体验。在本作中，玩家将会化身教导骑士，逐一教导位于遗迹群岛上的 4 位公主，在褒奖和斥责声中令她们逐渐成长为一名合格的一国之君。

·酣畅爽快 ·二次元萌 ·策略战术

优点 · 战斗手感酣畅爽快 · 有趣的公主养成 · 多结局的设计

缺点 · 关卡重复度过高 · 流程较短 · 大地图模式鸡肋

本作在画面和战斗上都继承了《公主是守财奴》的设计和风格，玩过前作的玩家会有满满的既视感。**作为重点的公主养成系统虽然和玩家的行动紧密结合，但后期重复作业的比例过高，**4 名公主面对“褒奖”和“斥责”的反应也千篇一律，很难让玩家保持新鲜感。此外，本作的多结局乃至真结局的设定虽是一大亮点，但结局线路的进入却以一个间接的属性值“信赖度”来决定，稍显粗糙，相比之下通过“褒奖”和“斥责”来累积好感度的方式更有代入感。



▲个性十足的角色是本作的一大魅力所在。

精致 2D 画面搭配上夸张的 UI 设计，强大的美工让本作的画面非常讨喜。游戏结合了动作、育成、策略、文字冒险等多种元素，丰富的游戏要素让本作在前期的游玩不会枯燥。虽说是日本一又一款原创新作，但无论是玩法还是画面素材总会让人产生既视感。另外，角色在对话时夸张的立绘抖动有些鬼畜。

小清新的 Q 版画风看上去很舒服，战斗也流畅爽快，操作手感与日本一的另一部作品《公主是守财奴》比较相像，责骂与赞赏的公主育成系统则让人耳目一新。游戏做到了角色全程语音，不过故事质量很一般，流程也偏短，总体而言是一款上手新鲜，但后续吸引力不足的小成本作品。

网友评论 COMMENTS

s1oth 评《四骑姬教导谭》
日本一的换皮游戏，虽然难度够要素也丰富，但个人觉得游戏售价偏高。

GraffitiMAX 评《四骑姬教导谭》
游戏的画风和 UI 都很讨喜，四名角色都有专属剧情非常不错，如果有中文的话就更好了。

人中北斗

人中北斗



PS4

[25]

■SEGA ■动作冒险

■2018年3月8日 ■中文版

游戏简介：本作是由“《如龙》系列”开发组制作的，以知名漫画《北斗神拳》为题材改编的游戏。玩法上则在“《如龙》系列”玩法的基础上进行制作，且将两部作品进行结合。游戏采用原创剧情，参演本作的声优也非动画版人员，而是由参演《如龙》的声优来演绎。

·动漫改编 ·暴力表现 ·酣畅爽快

优点
· 原作还原度高
· 耐玩度高
· 战斗系统爽快独特

缺点
· 杂兵战难避免
· 城镇规模偏小

与其说本作是《北斗神拳》倒不如说是换了个皮的《如龙》，不过作为动漫改编的游戏来说本作可谓相当独特。虽然战斗系统基本还是《如龙》的形式，但是结合原作进行修改，加入了戳秘孔和奥义等要素之后，让玩法有了和以往不一样的新鲜感。特别是奥义的演出非常爽快，虽然看多了之后容易生厌。游戏中城镇的规模依然很小，可游玩的要素相比以前的作品少一些，不过**能够驾驶越野车探索广阔的荒野，不再局限于箱庭式的小城镇中也是本作的一大特色。**



▲原作中的经典招式在游戏中得到了还原。

《如龙》的系统搭配上《北斗神拳》的风格，这般血肉横飞的战斗场面很少能在神室町里看得到。主线剧情虽是原创，不过原作设定和经典战役依然健在。角色成长系统比起最近两年的作品，倒更像是《如龙 维新》的风格。在游戏里除了能够在伊甸城市里探索之外，还能够在荒野开车收集素材。

原本我还以为本作只是一个挂着《如龙》骗钱的动漫改编游戏，然而实际玩过后却发现本作还是有不少原创的要素。战斗系统并没有一味照搬《如龙》，而是融入了《北斗神拳》的设定。场景、敌人以及小游戏的设定也根据末世风格作出了相应的调整。不过本作的战斗重复度较高，而且需要频繁地进行按键。

VG评论 COMMENTS

无敌大麦子 评《人中北斗》

本作在内容上有情怀也有干货，战斗部分够硬，支线也挺丰富。不过剧情对话比较拖沓，开车手感也不够舒适。对于 80 后看过《北斗神拳》，且喜欢硬派热血动漫的人强烈推荐。

Koorijima_Merula 评《人中北斗》

本作的支线、打斗以及画面都不错，是《如龙》的味道，也很“北斗”。但越野车的驾驶手感比废土更废土，下坡甚至不用踩油门时速也能赶上用了涡轮时的速度。

最终幻想15 皇家版 DLC



PS4/XOne

[6] 游戏本篇黄金眼评分：25

■Square Enix ■角色扮演

■2018年3月6日 ■中文版

游戏简介：《皇家版》在原本本篇的基础上增加了季票的全部内容，并对第 14 章的王都地图进行了扩充，新增了 4 个剧情 BOSS 和 1 个隐藏 BOSS，另外玩家还可以开游艇出海，爱车雷格里亚可通过完成一系列任务的形式进化成越野款的 TYPE-D 型。

作为一款还在持续推出更新中的游戏，草草发售《皇家版》并不是明智之举，至少**从内容量上来看并没有特别吸引人之处。**相信绝大多数老玩家都已经购入季票，其他诸如开游艇、开越野车、新料理菜单之类的零散新内容也不足以构成亮点。隐藏 BOSS 欧米茄难度极高，不但考验技术更考验耐心。奖杯设置方面也不太合理，其中有一个奖杯要求资料收集率达到 80%，但玩家在之前本篇中收集过的资料会全部被清零，可以说是相当没有人性了。

刺客信条 起源 法老诅咒 DLC



PS4/XOne

[9] 游戏本篇黄金眼评分：27

■Ubisoft ■动作角色扮演

■2017年3月13日 ■中文版

游戏简介：本 DLC 是《刺客信条 起源》的最后一个大型 DLC，故事发生在本篇结局四年之后，玩家将前往底斯比以及帝王谷。除了会遇到上古维序者和盗墓者以外，玩家这次还要面对来自死后世界的不死敌人和超自然怪物。

作为最后一个大型 DLC，**本 DLC 的游戏内容比《无形者》要厚道得多。**游戏提供了多达六个新区域供玩家探索，无论数量还是面积都比上一个 DLC 要大得多。针对本篇战斗斗缺乏挑战性的问题，《法老诅咒》提供了更多更强的敌人供玩家挑战，而得益于更长的流程，本作的故事也比《无形者》要有趣且丰满得多。除了底斯比以及帝王谷这些古埃及地区外，游戏还让玩家有机会在死后世界探索，不仅有美丽绝伦的景观，每个死后世界中的众多超自然敌人也等待着玩家前来挑战。

北山杉

本期评测的两部游戏都比较对我的口味，《塞莱斯特山》自不用多说，平台动作 + 剧情优秀的游戏从来没有让我失望过。而另一部《四骑姬》虽然在评测里写了许多缺点，但考虑到小品级游戏的体量，能够做出这样爽快的战斗以及毫不拖泥带水的剧情就已经符合我的预期了。另外吐槽下日本一：坚持做原创是好事，素材还是要及时更新。

宇宙人

“《如龙》系列”虽然没有全系列全通，但是近几年的作品基本上都完美了。相比起早两年《如龙 6》时“龙引擎”的宣传和实际存在巨大落差而带来的失望，一开始不太期待的《人中北斗》反而带来了不少惊喜。这惊喜不仅仅是题材上，实际战斗系统也能让系列一直走过来的玩家感到惊喜。类似这样的作品，以后还是期待多做一些的。

八重樱

从不敢自称是“《最终幻想》系列”的死忠玩家，但在不少《FF》作品中都投入了深刻的情感，《FF15》也算是其中之一。虽然到目前为止《FF15》的表现很难令我满意，但在心中还是多少存着些许微妙的希望，愿这一作的最终版能够对得起“FF”这个名字。等待，并心怀希望吧。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为 **“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为 **“热血推荐”**

国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

《真·三国无双 8》在春节期间推出之后，国行版普通话配音的部分问题引起了玩家们的吐槽，不过在最近的 1.04 内容补丁中，已经提供了语言设定选项。如果你对普通话配音不太满意的话，可于更新后在设定中进行修改。另外，国行《最终幻想 15》的皇家尊享包已同其他版本同步推出，皇家版的具体内容可在“DLC 补完计划”中详细查看。

独乐乐不如全家乐 《爆破小超人》已于2月22日上市





对于不少老玩家来说，《炸弹人》可以称得上是青春时的回忆了。其易上手的玩法以及相互竞争的模式，让这个系列的作品既能娱乐也能对抗。而本次在国服 PSN 商店上架的这款《爆破小超人》可以说正是《炸弹人》的超级加强版。

《爆破小超人》已于 2018 年 2 月 22 日上架国服 PSN 商店，售价为 36 元人民币。

在游戏模式上，本作支持单人冒险模式、本地多人对战模式（最多 5 人）、网络多人对战模式（最多 8 人），三种模式使得玩家可以独乐亦可众乐。游戏的玩法就是在地图上放置炸弹，然后通过炸弹的爆炸将其他敌人尽数消灭。另外，在炸弹炸碎场景中的障碍物后，将有可能获得提升自身能力的道具，比如增加炸弹爆炸范围或是持有炸弹数量提升的道具等。

在单人模式中，玩家需要通过一个一个的关卡并挑战区域最后的 BOSS，之后即可进入下一区域继续挑战。无论是关卡场景的风格，还是 BOSS 的战斗和行动方式都不尽相同，游戏的整个过程都在考验玩家对于战局的把握。与单人孤独的闯关相比，多人模式则要欢乐很多。除了可以通过联机和其他玩家网络对战外，本作也支持本地多人对抗。由于本作对操作的要求不高，完全可以与自己的家人一起互设陷阱、围追堵截、争夺道具等等，体验与家人同乐的气氛比在战斗中取得胜利更为重要。

除了经典好玩的玩法外，本作的游戏品质也值得称道，在诸多细节上并不马虎。游戏中的战斗场景不仅仅只是外观还有着一定的环境互动，比如刮风的场景会将炸弹吹到一边等等。游戏的配音非常有趣，而配乐更是由七首著名的古典音乐改编成的电子乐，复古又新潮。在多人对战时，先前被打败的玩家并不会无事可做，他们可以从场外继续向场内的玩家发动攻击，给还未失败的玩家制造压力。

游戏不仅仅是一个人享受的乐趣，与他人互动也是游戏吸引人的乐趣之一。这样一款老少咸宜的《爆破小超人》值得你和家人们一起好好享受。

“奇兵”系列推出新款手柄 国区同步推出

3 月初，微软 Xbox 公布了“奇兵”系列的新款无线手柄“Combat Tech Special Edition”，并预定于 3 月 27 日正式发售。而 Xbox 中国也表示国区将会同步推出这款手柄，中文正式名称目前暂未确定。

这款手柄以军绿色为主色调，以白色的简洁线条和网格作为装饰，整体的外观和之前的“特遣奇兵”和“巡逻奇兵”有相似之处。在握把上运用了菱格的橡胶来增强握感和触感。和其他的 XOne 手柄一样，这款手柄支持通过蓝牙来连结 Windows 10，并支持自定义按键。当然，这款手柄可与 Xbox One、Xbox One S 及 Xbox One X 兼容。

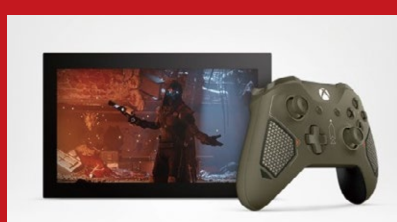
这款手柄在美国微软官方商城的售价为 69.99 美元，目前已开始预订。虽然微软中国的官方商城暂未上架该款手柄，但售价可以参考之前“特遣奇兵”和“巡逻奇兵”的 489 元人民币。



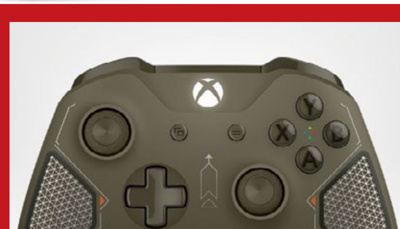


▲握把背面的菱格橡胶。





▶支持蓝牙技术。



◀支持自定义按键。



NS | PS4 | PSV

四骑姬教导谭		日本一	
あなたの四騎姫教導譚		动作角色扮演	日版
2018年3月8日	本地1人	无对应周边	
售价为NS/PS4：7538日元、PSV：6458日元			

本作是日本一最新推出的原创作品，画面和战斗风格和《公主是守财奴》颇为类似，玩家将化身为“教导骑士”，先后对遗物群岛上的4名公主进行指导，让她们成长为能够独当一面的一国之主。除了战斗外，本作还有许多策略以及养成要素，玩家不仅需要在战斗中对公主“言传身教”，还需要调兵遣将，在宏观上指挥部队来对抗威胁和平的邪恶力量，下面就让我们来看看这款独特的作品吧。

文 北山杉 美编 雷普利

系统详解

基本操作



PS4	NS	功能
左摇杆	左摇杆	移动
×	B	特殊移动/特殊攻击
○	A	士兵一齐攻击/EX攻击
△	X	指挥攻击
□	Y	攻击1
R1	R	切换至战士模式
L1	L	打开作战窗口
方向键↑/↓	方向键↑/↓	切换先锋队员
OPTIONS	+	暂停

攻击模式	操作	功能
指挥模式	面对敌人时连续按下Y键	连续攻击A
	使用左摇杆往敌人的方向持续推出+连续按下Y键	连续攻击B
	Y键+B键	攻击2
	L键+R键	直接教导
战士模式	B	特殊攻击
	A	EX攻击
	X	指挥攻击（战士模式）

注：下文以NS版操作为准。

主要玩法

本作按照玩法的不同主要分为两种模式，一种是主打宏观战略大地图视角，另一种则是由一幕幕关卡组成的迷宫模式。在大地图视角下，玩家能够纵览全局，调兵遣将，迎击入侵王国的敌军，而当派出的指挥官部队在大地图上和敌军遭遇后，便会进入迷宫模式，在此模式下玩家可以操纵指挥官在迷宫战场上进行实际战斗。

教导骑士

玩家在本作中将会扮演一名游历世界的教导骑士。所谓的教导骑士是应别人的委托而对其进行教导的自由职业者，他们知识丰富，不但能够因地制宜地传授给委托人大量知识，还能对后者进行战斗训练，使委托人的战斗力成倍增加，有时也会为了委托人而以骑士的身分亲自奔赴战场，进行实际战斗。

在游戏一开始的初始教程过后，玩家可以对自己扮演的教导骑士进行自定义设定，设置性别、外貌、个性、声音等信息，这些设置并不会影响游戏的最终结局，因此可以凭自己的喜好随意设置。

© 2018 Nippon Ichi Software, Inc.



据点选单



在大地图模式下，选中标有Home的城市后选择“据点メニュー”即可进入据点选单。选单中的选项从上到下为：离开据点、教导公主、编辑部队、工房/装备、锻炼所、系统选项。在据点内，玩家可以通过这些选项来对公主进行指导、招募和训练部队、装备和升级道具等多项行动。下面就逐个为大家介绍这些选项的含义。

●离开据点

离开据点进入大地图模式。

●教导公主

在据点选单下选择教导公主选项即可进入教导选单（Guidance Menu），在这里玩家不仅可以查看公主的属性等级，还可以通过左侧的4个选项对公主进行教导，提升公主的能力。4个选项分别为使用知识物质（知识マテリア）、知识物质列表、战技教导以及教导日志。



●编辑部队

部队编辑选项下有四个选项，分别为编辑部队、指挥官属性、雇佣指挥官以及解雇指挥官。“编辑部队”可以让玩家对包括自己和公主在内的指挥官所率领士兵的种类进行购买和更换；“指挥官属性”可以查看每位指挥官的基础属性值、装备、技能、作战战术以及可以雇佣的兵种；除了自己和公主之外，玩家最多还可以雇佣4名额外的指挥官来独立率领部队带兵打仗，玩家可以在“雇佣指挥官”和“解雇指挥官”中雇佣和更换这些临时的指挥官。

●工房/装备

工房/装备包括武具装备、武具强化、制作道具三种功能。在“武具装备”中玩家能够替换和出售所有指挥官装备的武具，但无法进行购买，惟一能够获取新武具的地方只有战场。“武具强化”选项能够强化玩家当前所拥有的武具，注意并不是所有武具都可以进行强化，并且强化武具也需要达成相应的条件，这些条件除了金钱外，还需要特定的知识物质以及武具。除了武具外，玩家还可以在“制作道具”中制作一些消耗类的道具，不过由于道具只能在大地图模式下而无法在战斗中使用，因此价值不是很高，多数用来节省玩家从撤退到再出发的时间。

●锻炼所

在锻炼所中，玩家可以强化自身的技能和属性、回顾战斗教学和“直接教导”教学、查看其他帮助说明。其中强化技能和属性选项只能作用于玩家，无法对公主和其他指挥官进行强化。

●系统

系统选项，进入后从上到下分别为存档、读取、选项、删除存档数据、版权声明、回到标题画面。



大地图模式



①公主部队　④小地图　⑦时间转盘
②敌军　⑤任务列表
③据点　⑥我方出击部队列表

时间流逝

当玩家在据点中选择“出击”后即可将据点里的部队派遣到大地图上，此时游戏时间便会开始以恒定的速度缓缓流逝，随着时间的推移，地图中也会随机出现敌军、宝箱、支线任务等要素，此外，按住 R 键还可以加快时间流逝的速度。

移动与AP值

在大地图模式下，玩家可以从标有 HOME 的据点中派遣出击部队，对它们进行移动、撤退等操作。每支部队根据所携带的兵种不同而拥有不同的 AP 值，当玩家派遣部队到大地图上后，部队的 AP 值将会随着时间的流逝而不断减少，而当 AP 值为零时，部队将会被强制撤退。此外，玩家也可以使用消耗类道具或者主动撤退的方式来回复 AP 值。

主线/支线任务

随着游戏的进行，各种各样的主线 / 支线任务会出现在大地图模式中，玩家可以在右上角的任务列表中查看目前大地图上可以触发的任务以及对应限制时间。主线任务所在的城镇会在下方出现“Mission”标识，支线任务的标识则是“Battle”或者“Submission”。主线任务大多没有时间限制，玩家可以在任意时间点前去触发，而支线任务则往往会限制时间，如果在规定的时间内没有进行触发，任务便会消失。玩家可以触发的任务类型多种多样，大致可以分为魔物讨伐、敌军讨伐、护送任务、防卫战 4 类，其中前两类任务需要玩家前往指定地点讨伐敌军或者魔物，这类任务有时会有时间限制，玩家只有将自己的指挥官分散开来，才能保证在规定的时间内找到在王国境内乱窜的敌人；护送任务大多需要玩家护送己方的辎重部队，在后者到达目的地（有 Destination 标识的城镇）之前，为它扫清前进道路上的威胁；防卫战稍显复杂，需要在规定时间内守住指定的城镇，这时就需要玩家调兵遣将，计算路线，以求在最短的时间内拦截来袭的敌军。



◀ 如何在规定时间内快速扫清散布在王国各处的敌军部队，十分考验玩家的战略部署能力。

特殊事件

除了任务之外，地图上的某些城镇有时还会出现代表特殊事件的宝箱和“???”标识，当己方部队移动通过这些城镇时，便可以得到消耗类道具或者触发额外的对话剧情。



战斗介绍



战斗综述

本作的战斗是在一个个迷宫之中进行的，根据触发任务的部队的不同，玩家在战斗中将会分别以教导骑士、公主以及雇佣指挥官的不同身分和率领的士兵共同作战。战斗目标通常为扫清迷宫中的敌人以及提升区域支配率（フィールド支配率）。在战斗中，玩家和士兵每击中一名敌人，都会令对方掉落金钱或道具，除此之外玩家也可以从迷宫中的宝箱里找到武具、金钱和道具。

区域支配率
（フィールド支配率）

区域支配率位于画面的右上角，代表了玩家在当前迷宫所探索的深入程度，可以通过击败敌人、占领遗物、打开宝箱等方式得到提升。玩家取得的区域支配率越高，在作战面板中可使用的战术也就越多，同时也会增加在任务完成后进行结算时的报酬。

古代遗物
（レリック）

本作的舞台被设定在了一个名为“遗物群岛”的世界，战斗场景也被设置在了许多遗迹之中，这些遗迹中存在许多威力强大的古代遗物，它们不但会对玩家在迷宫中的行动造成影响，有的甚至还会对己方部队造成大量伤害。因此玩家在战场中最好首先抢占附近的遗物，在避免受到负面的影响的同时，通过激活一部分可以使用的遗物反过来对敌人设下致命的陷阱。

此外值得注意的是，遗物的占领需要指挥官和士兵在遗物周围停留一段时间，占领所需时间的长短和玩家当前在遗物周围停留的兵力成正比，在这段时间内玩家无法对敌人发动攻击，因此在占领遗物时玩家最好提前确认附近的状况，避免被敌人趁火打劫。







▲ 不同的遗物往往拥有不同的功能，有直接造成伤害的，也有束缚行动力的，甚至还有回复生命值的遗物存在。

士兵

本作的士兵按照外观、作战方式可以分为很多种，其中既有以近战攻击为主的步兵，也有使用魔法进行战斗的魔兵，这些士兵在通常情况下会跟随在指挥官身后，听从指挥官的指示采取统一行动，而只有当指挥官进入了战士模式后，每名士兵才会独立进行行动，并且根据兵种的不同会发动相应的特殊攻击。

●兵种与克制关系

玩家所携带的士兵按照作战方式可以大致划分为 4 类 :步兵、魔兵、炮手、飞行兵，不同种类的士兵之间有强弱克制的设定，玩家可以根据敌人的兵种对自己的部队进行针对性调整，如此便能在战斗中取得一定的优势。

兵种与克制关系表【表格】

克制关系	步兵	魔兵	炮手	飞行兵	兵种介绍
步兵	-	○	-	×	使用近战武器进行攻击的士兵
魔兵	×	-	○	-	操控强力攻击魔法的魔法士兵
炮手	-	×	-	○	擅长使用枪械进行远距离攻击的士兵
飞行兵	○	-	×	-	背后生有双翅，使用推进装置进行在空中移动的士兵

【注】表格中的○和×分别代表了克制与被克制的关系。



●作战战术

指挥官在战斗中可以按下 L 键打开作战面板，从中选择并发动战术来让你率领的士兵发挥更强力的作用。每场战斗中根据指挥官的不同，玩家可以选择的作战战术也有一定的区别，有的战术能够提升士兵的攻击力，有的能够让士兵分散吸引敌人的攻击，为指挥官留出更大的喘息和进攻空间，有的能为指挥官回复 HP 等等。作战战术并不是无限使用的，并且发动后只能持续一段时间，时间结束后战术产生的效果便会立刻终止，直到玩家再次发动战术。



战术的发动同样有条件限制，每个战术都要求玩家达到不同的“区域支配率”后才能发动，同时根据指挥官的不同，每个战术所能使用的次数也有一定的限制，玩家需要根据当前战场上的状况来合理选择正确的作战战术。



▲ 作战战术发动后士兵的阵型也会有所改变。

指挥模式

（コマンダーモード）

在通常情况下，玩家进入战场后便会自动进入指挥模式，在指挥模式下，士兵会步调整齐划一地跟随在玩家的身后，听从指挥官（玩家）的指令来施放攻击，除此之外不会发动任何主动进攻。指挥官的指令通常有 3 种：士兵一齐攻击、指挥攻击以及占领遗物，在此模式下玩家最好就不要单干了，而是通过这 3 种指令和身后的士兵一齐协同作战，发挥出集群优势。

●士兵一齐攻击（兵による一斉攻击）

在指挥模式中按下 A 键即可发动士兵一齐攻击的指令，此指令能让士兵在同一时间内对敌人发动一道攻击，具体的攻击动作随兵种的不同而略有变化。攻击完毕后还需要经过一段冷却时间才能再次发动，因此必须看准时机谨慎使用。



●指挥攻击（コマンダアタック）

在指挥模式下按下 X 键即可发动指挥攻击。指挥攻击能让士兵朝前方发起冲锋，对前方一整片区域内的敌人造成伤害，并且使他们陷入眩晕状态，在一定时间内无法进行任何行动。指挥攻击是一项十分强力的指令，但和士兵一齐攻击不同的是存在发动次数的限制，玩家可以在左侧的 3 名先锋队员头像旁看到指挥攻击的发动次数，当一名先锋队员用光了指挥攻击次数后，玩家可以按下方向键↑ / ↓切换到另一名先锋队员上继续发动指挥攻击。

战士模式

（ファイターモード）

在战斗中持续按住 R 键即可进入战士模式，在该模式下，士兵会自行和敌人交战，不再保持原有的阵型，和指挥官一起将分散在战场各处的敌人各个击破。也只有在战士模式下，指挥官才能使用一些在指挥模式无法使用的特殊攻击，比如EX攻击以及指挥攻击(战士模式)。

●EX攻击（エクストラアタック）

EX 攻击严格来说并不是指挥官固有的技能，而是其装备的武具自带的 EX 攻击技，因此 EX 攻击会随玩家所装备的武器不同而有所变化。玩家在进入战士模式后按下 A 键即可发动 EX 攻击，每场战斗中可使用的 EX 攻击次数有限，玩家可以在左上角指挥官头像旁看到剩余 EX 攻击的使用次数。由于 EX 攻击的威力巨大，建议留到打 BOSS 时再使用。



●指挥攻击（战士模式）

在战士模式下指挥官和士兵往往处于分散状态，因此无法对所有士兵下达指令进行统一进攻，但指挥官还是可以对位于自己的附近士兵下达指令，让他们在小范围内进行指挥攻击。此外，在指挥攻击（战士模式）下，士兵攻击的方式和范围随兵种的不同也有所区别。





公主养成

公主和养成系统是本作的一大卖点，在主线剧情中玩家将会先后见到4名性格各异，遭遇不同的公主，她们将会在玩家的褒奖与苛责下不断成长，学会更多的技能以及强化更高的属性值，最终在玩家的帮助下成为独霸一方的王者。下面就为大家介绍这4位公主的技能、攻击动作以及本作独有的“公主参数”（姬パラメーター）。



莉莉娅蒂（リリアティ）

●武器：双手斧
●专属作战：强打压迫阵型

攻击动作介绍	
名称	介绍
冲刺攻击	在高度移动的同时对接触到的敌人造成伤害，移动与攻击兼备，用来破除敌人的包围圈时相当实用。
投掷斧头	将双手斧朝敌人所在的方向投掷出去，在施放之前如果持续按住B键蓄力的话伤害更高。
剑气突刺	用剑气缠绕武器并向前进行突刺，对前方的敌人造成大量伤害

公主参数	
参数	对应解锁的技能
武艺LV2+伦理LV2	可率领士兵：ブロックマン
武艺LV3	强化特殊移动
武艺LV4	强化特殊攻击
武艺LV4+伦理LV3	可率领士兵：パイルバンカーズ
教养LV2	可率领士兵：マジックスライム
教养LV3	战斗获得金钱增加20%
教养LV4+伦理LV3	可率领士兵：重铁人：飞行试验型
教养LV5	EX攻击可使用次数+1
胆力LV2	提升击倒抗性
胆力LV3	HP回复值提升15%



磨诺玛利亚（モノマリア）

●武器：加特林枪
●专属作战：毒蔷薇之阵

攻击动作介绍	
名称	介绍
充能攻击	在战士模式持续按住B键进行充能，完毕后放开即可射出威力巨大的一枪。但要注意避免敌人在充能的过程中近身。
曲射攻击	在敌方身上出现一个瞄准镜，随后射出子弹便会落在瞄准的位置，对一定范围内的敌人产生爆炸伤害。
超高密度电磁圆	施放出一个电磁罩，使范围内的敌人陷入麻痹状态，无法进行任何行动。

公主参数	
参数	对应解锁的技能
武艺LV2	可率领士兵：装甲猎兵、强化攻击2的威力
武艺LV3+教养LV4	可率领士兵：マシンガンズ
教养LV2	提升士兵15%的防御力
教养LV3	战斗获得金钱增加10%
教养LV3+伦理LV3	提升士兵15%的熟练度
胆力LV4	令AP值下降的速度减少一半
伦理LV2	可率领士兵：空战战斗ポッド



薇罗妮卡（ヴェロニカ）

●武器：无
●专属作战：密集防御阵型

攻击动作介绍	
名称	介绍
替身青蛙炸弹	朝敌人扔出一个青蛙型的定时炸弹，对范围内的敌人造成大量伤害。
魔法攻击	朝前方发射魔法球，威力随公主参数的增加而不断提升。
制裁的刚翼	在自身周围召唤出一双高速旋转的火焰之翼，对周围的敌人造成伤害。

公主参数	
参数	对应解锁的技能
武艺LV2+教养LV2	可率领士兵：魔法少女
武艺LV4	强化特殊移动
武艺LV5	强化攻击2的威力
教养LV2	提升士兵15%的攻击力
教养LV3+胆力LV3	HP回复值提升25%
教养LV5	可率领士兵：重祈祷师
胆力LV5+伦理LV5	可率领士兵：トレント
伦理LV2	可率领士兵：ゾンビボール
伦理LV3	可率领士兵：ゾンビホークマン
伦理LV4	可率领士兵：Lゾンビボール



亚尔帕娜（アルパナ）

●武器：双剑
●专属作战：龙蛇剧毒之阵

攻击动作介绍	
名称	介绍
充能攻击	在战士模式下持续按住B键充能后，即可往前方的3个方向施放出3道剑影。
踩踏攻击	使用极快的速度飞过一段距离，随后挥剑自上而下对敌人进行攻击
毒龙	召唤出一只含有剧毒的毒龙，让周围的敌人陷入中毒状态。

公主参数	
参数	对应解锁的技能
武艺LV2	可率领士兵：贯通オニオーン
武艺LV3	强化特殊移动
教养LV2+胆力LV3	提升公主的全部抗性
教养LV3	提升士兵15%的防御力
胆力LV2	提升击倒抗性
胆力LV2+伦理LV2	可率领士兵：ロケットマン

公主参数

（姫パラメーター）

公主参数是用来衡量公主当前能力水平的数值，分为武艺、教养、胆力、伦理、信赖 5 个方面，除了信赖参数会影响游戏结局以外，其他的参数达到了一定等级后便能强化公主的基本属性值和攻击动作、决定在战场上能够率领的兵种、增加作战战术，是一个十分重要的数值。玩家可以使用“知识物质”来提升对应的公主参数，使用的知识物质越多，公主参数的等级越高，可提升的能力也就越强。



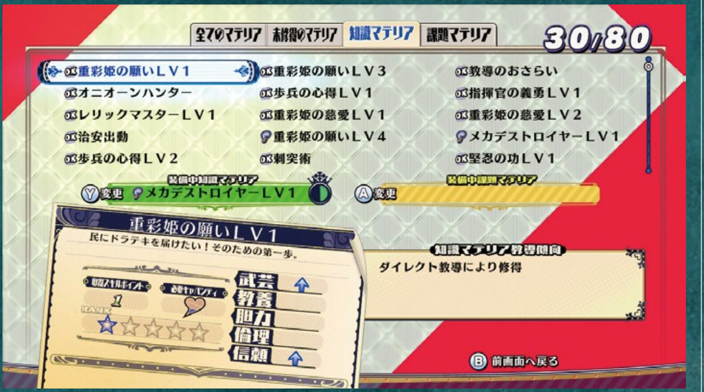
知识物质

（知识マテリア）



知识物质是公主在战斗中所积累的经验和学识，每位公主最多可以获得 80 种知识物质，每种知识物质都能用来提升对应的公主参数，而通过提升公主参数，公主的能力也会变得更为强大，同时解锁一些新的支线任务。此外，在对公主使用知识物质的同时还能让主人公得到技能点，用于强化自身的基础属性、攻击动作以及技能威力。

要想获取知识物质，玩家首先需要在战斗中达成一定的条件，如达成据点占领、击杀一定数量的敌人、完成任务等，才能解锁新的知识物质。知识物质解锁后还需要实际“修得”后才能对公主使用，修得的方法有两个，一个是在战斗和对话中对公主进行直接教导，另一个便是在“知识物质清单（知识マテリアリスト）”中对想要修习的知识物质进行装备并等待一段时间后，才能让知识物质达到“修得”状态。



课题物质

（课题マテリア）

课题物质是一种特殊的知识物质，它的作用和知识物质大致相同，都能用来提升公主参数、玩家技能点等内容，但它并非通过使用直接教导的方式来获得，而是需要玩家先将课题物质在知识物质清单中进行装备，然后达成修得课题物质所需要的条件才能最终获得课题物质。这些条件按照课题物质的不同包括了在战斗中击杀敌人的数量、获得一定数额金钱等。

直接教导

（ダイレクト）

玩家可以在游戏的对话以及战斗中对公主进行直接教导，教导的方式分为“褒奖”和“斥责”两种，公主会根据玩家教导的时间点以及教导方式进行一段额外的演出，观看她们对于教导的不同反应也是游戏的一大乐趣。直接教导可以让公主更快地修得知识物质，强化自身的公主参数，除此之外，在战斗中接受直接教导还能获得诸如“能力暂时提升”、“回复 HP 值”等增益效果。

要注意，玩家的直接教导虽然是一个让公主快速获得知识物质的方式，但却并不能随时随地无限次进行使用。每场战斗玩家只能使用 3 次直接教导，而在对话过场中更是无法主动进行使用，因此玩家在每场战斗中最好都要将 3 次直接教导的机会用完，以提升获取知识物质的速度。





战技教导

当公主参数中的“信赖”达到 LV2 时，即可开放在公主教导菜单中开启战技教导选项。战技教导实际上是玩一些迷你游戏，这些小游戏分为根据接受教导的公主的不同而有所变化，玩家每破关一个关卡便能获得知识物质或消费道具。此外，当主线进入到后半段（即选择一名公主来走到最后的结局）时，还会解锁更强力的挑战关卡，破关得到的奖励也更加丰厚。



◀ 迷你游戏的难度并不高，但一旦破关后便不能再重复游玩当前的关卡。

奖杯列表		
奖杯名称	杯种	解锁条件
四骑姫教导！！	白金	解锁此奖杯外的所有奖杯
全力满开！ リリアティ	金	使莉莉娅蒂的所有公主参数达到最高等级
フルスロットル・ザ・ヴェロニカ	金	使薇罗妮卡的所有公主参数达到最高等级
テクニックスター・モノマリア	金	使磨诺玛利亚的所有公主参数达到最高等级
完结アルパナ一派	金	使亚尔帕娜的所有公主参数达到最高等级
リリアティ　ノーマルEND	银	解锁莉莉娅蒂的Normal结局
リリアティ　グッドEND	银	解锁莉莉娅蒂的Good结局
リリアティ　ベリーグッドEND	银	解锁莉莉娅蒂的Very Good结局
ヴェロニカ　ノーマルEND	银	解锁薇罗妮卡的Normal结局
ヴェロニカ　グッドEND	银	解锁薇罗妮卡的Good结局
ヴェロニカ　ベリーグッドEND	银	解锁薇罗妮卡的Very Good结局
モノマリア　ノーマルEND	银	解锁磨诺玛利亚的Normal结局
モノマリア　グッドEND	银	解锁磨诺玛利亚的Good结局
モノマリア　ベリーグッドEND	银	解锁磨诺玛利亚的Very Good结局
アルパナ　ノーマルEND	银	解锁亚尔帕娜的Normal结局
アルパナ　グッドEND	银	解锁亚尔帕娜的Good结局
アルパナ　ベリーグッドEND	银	解锁亚尔帕娜的Very Good结局
未来光明！ 天下满开！	金	解锁让所有公主成为伙伴的结局
粉碎巨大龙	铜	击败瓦维尔龙（ヴァヴェル）
トドメの巨人	铜	击败暴君·雅加（タイラント・ヤガ）
机能停止	铜	击败亚弭多·阿目伽（ヤムリタ・アモーガ）
厄灾の终焉	铜	击败恶疫之蛹（恶疫のサナギ）
未来への道	铜	击败邪恶的马达拉（恶果のマダラ）
胜ち得た知识	银	获得所有公主的知识物质
武具师	银	拥有强化到最终阶段的武具
英雄立志	银	得到主人公的所有技能点数

文 水无月 美编 咕噜



在经历了一次延期之后，万众期盼的《异度神剑 2》二周目模式 DLC 终于在 3 月 2 日姗姗来迟，对于早早地通关了本篇一周目并感到意犹未尽的玩家来说，二周目模式的各种追加内容又为本作增加了大量可玩要素，尤其是游戏中反派组织“伊拉”的相关角色也能够以异刃身分与玩家并肩作战这点，满足了许多人的怨念，本期“DLC 补完计划”将为大家详细介绍一下二周目模式的相关要素，是时候再度踏上乐园之旅了。

补丁更新

《异度神剑 2》于 2018 年 3 月 2 日正式发布了本作的 1.3 版补丁，本次更新中，最吸引人的无疑就是游戏追加了能够以继承大量要素的状态下开始游戏的二周目模式（Advanced New Game），同时事先购买过季票的玩家还可以在主菜单的 Expansion Pass 中领取新的 DLC 物品，本次随着更新补丁一起推送的 DLC 物品包括花的强化材料（30000 以太结晶）、8 个史诗核心水晶与 3 个超频。

二周目模式

要进入二周目模式，玩家必须在之前的游戏中至少击败过一次最终 BOSS，看完结局动画并保存，这样游戏的标题画面会有所变化，同时通关记录上会有一个勋章标志，在这种状态下，下载了最新内容后游戏的标题上会增加 Advanced New Game 的选项，选择后就可以开始二周目游戏了。要注意：在二周目中保存记录会覆盖掉原有的一周目记录，如果大家在一周目还有什么想要做的事情的话，记得全部完成后再开始二周目哦。



二周目模式下可以继承如下要素

■御刃者的等级和装备、御刃者和异刃的成长要素、已经获得的道具和金币、游戏时间

五位御刃者的等级均可以直接继承到二周目中，由于游戏中低级别怪物不会主动向玩家发动攻击，所以如果在一周目中就已经全员 Lv99 的话，那么在二周目中跑地图和迷宫的过程中可以无视敌人一路跑酷，节省大量杂兵战的时间。方便尽快完成剧情以解锁相关系统要素。

■已调谐的异刃

一周目中所有通过获得调谐获得的异刃均会直接保留到二周目，不用重新耗费水晶抽取，不过还有一些要点需要留意：

①光和焰无视剧情，从游戏一开始就会绑定在莱克斯身上，所以在游戏流程中第一章末尾的梦中剧情里可能会出现“莱克斯带着光跑到焰身边”这种搞笑场景，但是主线剧情流程中强制获得的朱雀、绵津见、力男这三个异刃则依然必须在相应剧情之后才能获得，当然其能力成长会继承一周目通关时的状态，这点各位还请放心。同时觉醒状态的光 / 焰也可以在一开始就使用。

②一周目中绑定在哪个角色身上的异刃，在二周目中也必须等剧情流程进展到该角色加入后才能使用这些异刃。即使是在一周目游戏通关时，莱克斯通过主控御刃者的能力绑定了其他御刃者身上的异刃，这些异刃也会自动回到原调谐者身边，莱克斯在二周目中的主控御刃者能力依然要随着剧情流程获得才能使用。

③虎加入后并不能马上就获得花 JK，同样必须到达流程相应剧情后才能使用，而一周目如果已经完成了花 JD 相关任务的话，那么会随着花 JK 一起变为可使用状态。

■城镇发展度、佣兵团等级

城镇发展度和佣兵团等级会保留，不过所有佣兵团任务都会重置为未完成状态，一部分需要在城镇中和 NPC 对话才能触发的佣兵团任务也需要玩家去重新对话触发。

■剧情剧场、珍稀种怪物的讨伐进度

剧情剧场的相关内容会全部保留，玩家可以继续鉴赏各主线、异刃任务以及调谐异刃时的动画。而珍稀种怪物如果在一周目已经被玩家击败，那么即使在二周目中该怪物在地图上的所处位置也会被“冠名者之墓”所取代，玩家可以根据需求来决定是否要将其召唤出来。

二周目模式下追加的新要素

■和一部分伊拉异刃进行调谐

《异刃神剑 2》在二周目中追加了 7 个全新异刃，这些异刃均是游戏中反派组织“伊拉”的角色和异刃，分别是：义经（雷、回复型）、弁庆（地、攻击型）、神威（雷、攻击型）、斩铁（风、防御型）、罗候（火、攻击型）、大锤（地、防御型）、佐田彦（暗、防御型），其中除了佐田彦之外，其余六个异刃都需要通过核心水晶调谐获得。同时根据这些新异刃所使用的武器，御刃者们也新增了不少可装备的武器类型和对应的武技，具体有：长刀、小太刀、大炮、手甲、镰、扇、旋棍。

■和一部分伊拉异刃的场景邂逅及调谐

在而周目进入最终章之后，回到世界树的“大浮标 底部”位置，会发现在这里的佐田彦，与其对话后便能使其成为可绑定的异刃。

■全异刃的佣兵团派遣

在二周目中，光、焰、迦具土、白虎、花、彩歌等与御刃者关系密切的剧情主要异刃也可以派遣出去完成各种佣兵团任务了，不过要注意的是在一部分涉及到御刃者角色暂时离队的剧情中，佣兵团可能会遭遇强制解散。顺便剧情主要异刃（以及伊拉新异刃）作为佣兵团任务的领队时也都会有很有趣的队伍名称。

附：各新异刃的佣兵团小队名称

焰：火焰勇者军团

花JC/JK/JD：花丸部队/花道部队/花晴部队

迦具土：燃火之炎

白虎：白虎队

彩歌：TZG

弁庆：怎样都行

神威：无敌战队神威

罗候：天下无双队

大锤：原子粉碎团

■御刃者的隐藏牵绊解锁及再次成长

在二周目中，五名御刃者都追加了一套新的牵绊圆环（内心牵绊，一周目时的牵绊圆环叫做表象牵绊），可以习得许多新的技能，使角色的力量更为强大，大家可以继续愉快地刷刷刷了。内心牵绊的进入方法是在角色的牵绊圆环界面下按 Y 键，其中齐格更是新增了和彩歌合作的觉醒技能“解放霸王心眼”（使用方法和焰 · 光的觉醒类似，在战斗中主控齐格，和彩歌牵绊 MAX 时同时按下 R 和 + 键，彩歌便会在一定时间内觉醒，一场战斗仅限一次）。



■在旅店降低等级并获得相应的奖励 EXP

早在《异度神剑》初代，用低等级挑战各种高难 BOSS 就是许多死忠乐此不疲研究的玩法之一，因此降级功能可以说是顺应玩家呼声而推出的。二周目在旅馆中选择休息后，不仅可以给角色升级，还可以选择降级，降级之后之前升级消耗的经验又会变回奖励经验，因此不用担心降了级就升不回去了，玩家可以随意调整角色的等级以用来挑战不同的珍稀种怪物，在 1.3 版补丁发布不久后就有达人玩家以全队 Lv1 状态击破了 Lv130 的暴虐巨神兽克罗戴伊尔，大家也可以自由发挥想象力，慢慢研究各种低等级通关攻略法。

■使用奖励 EXP 购买特殊道具

玩家们一定注意到了，在 Lv99 之后继续打怪或完成任务的话，还是可以继续获得各种奖励经验的，在一周目中是没什么意义的，不过到了二周目，在部分旅店里会出现一个名叫“战斗吟游诗人”的 NPC，玩家可以用奖励 EXP 向其购买“饰品扩张工具”，效果为可使御刃者装备的饰品槽增加 1 个（每名御刃者限用 1 次，使用过后每名御刃者就能装备 3 个饰品了），使用方法为在御刃者饰品装备界面下按下右摇杆。

■会重置的要素

在二周目游戏中，除了之前提到的佣兵团任务之外，所有的支线任务、牵绊对话、传送地标全部都会重置，各位在游玩时需要注意。







其他

1.3 版为游戏追加了简单难度与异刃调谐的简单模式，这两个要素并非二周目特有，在普通一周目游戏时就已经实装，选择简单难度可以帮助新玩家更快度过一周目，而异刃调谐简单模式可以直接跳过调谐动画出现结果，在玩家需要大量调谐异刃时节省了很多时间。不过相信还是会有一些玩家可能会抱怨为什么没有十连抽卡吧（笑）。另外 WP 上限也可以突破 99999，达到六位数。



《最终幻想 15 皇家版》中除了包含有本篇和季票的内容外，还有一些较为零散的新内容以及 7 个新奖杯。本期就为读者们带来这些新内容的攻略，希望可以对各位的“皇家版之旅”起到一些帮助。

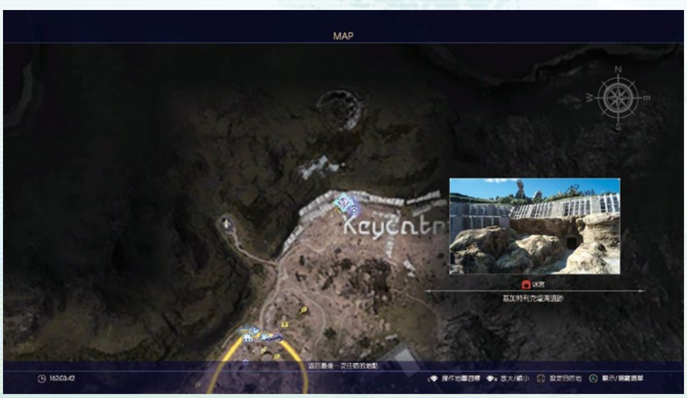
文 八重樱 美编 Juxi

PS4 / XOne	
最终幻想 15 皇家版	Square Enix
FINAL FANTASY XV ROYAL EDITION	角色扮演 | 中文版
2018 年 3 月 6 日 | 本地 1 人	无对应周边
售价为 339 人民币	

真・幻影剑入手方法

首先玩家需要收集到全部 13 把幻影剑（详情可参照 UCG408 期攻略），然后驱车前往世界地图右上角的基加特利克壕沟。在壕沟入口右侧一点的地方会看到一座王的雕像，调查后入手“真王之证”，装备之后就可以使用真・幻影剑了（注意，这个雕像必须在入手全部幻影剑之后才会出现）。

真・幻影剑的使用方法和幻影剑是一样的，蓄力槽满了之后同时按下 L1+R1 就可以发动。发动真・幻影剑后，诺克特的指令也会发生改变，按下 L1 键出现的 4 个技能全部都是对应幻影剑的，其中“幻影剑・末世”威力最为强大，普通 BOSS 差不多可以打掉 1/2 的 HP。



改造雷格里亚

●在锤头鲨，希德妮身后的桌子上会看到一张蓝色的设计图纸，调查后接到任务【前往未开拓的大地】（该任务的出现条件是要玩家之前已完成雷格里亚的改造任务【勇猛的雷格里亚】）。

●进入废弃仓库区域后拾取 4 个越野轮胎，位置都挺好找的，后两个轮胎在同一区域内。会出现仙人掌敌人，不过等级很低，不难应对。

●拿到全部轮胎后返回锤头鲨和席德妮交谈，完成任务后再度与席德妮对话，就可以选择将雷格里亚改造成雷格里亚 TYPE-D。

●再度调查锤头鲨仓库桌子上的设计图纸，接到任务【前往没有路的未知之境】。前往目的地参加拉力赛。拉力赛一共有 3 场（除第一场外，其余两场需诺克特自行前往，地图上有拉力赛的标志），只要在指定时间内抵达目的地就可以入手强化雷格里亚的素材。拉力赛看重的不是速度而是稳定，沿途会有大量障碍物需要回避，但跳跃技能不可乱用，时机不对非常容易翻车，调整会花费掉大量时间。特别是克莱茵远征拉力赛这条赛道，因为是在雨林中前进，经常会被树木挡住去路，玩家需要目测好树木之间的距离能否让雷格里亚通过。三条赛道全部挑战成功后可解锁【铜杯：越野赛车手】。

●通关之后重回王剑基地，会遇到塔尔柯特，对话后可接到任务【希德的赠礼】。完成任务后就可以在王都开雷格里亚 TYPE-D 了。雷格里亚 TYPE-D 对小型尸骸可构成伤害，不过对大尸骸还是没什么办法的。





王剑据点的电梯钥匙所在地



王都新增任务

●帝国的遗产：在王剑基地二楼受理的委托任务，跟随柯尔将军一起消灭王都内的三处帝国基地，都是硬闯就可以，没什么难度。

●某时某处的王者之剑：如果玩家之前有玩过《战友扩展包》的话，这个任务中客座的王剑成员将会是玩家捏出来的那个角色。

●拍摄王都照片的委托：该任务需要玩家控制诺克特来拍照，地图最右边的那一处拍摄点需要玩家站在池子外面拍才行。

王都新增普通BOSS

鬼王 LV48

攻击力高，攻击也很频繁，不可贪刀，鬼王的攻击呈多段趋势，建议多回避几次、拉开一些距离会比较安全。鬼王的 HP 低于 25% 后会给自己施加防御罩，此时所有攻击均无效。随后操作角色会强制切换成格拉迪奥，用 QTE 破坏鬼王的防御罩后，持续回避鬼王的连续攻击即可。

伏龙王 LV50

伏龙王会给我方角色附加毒状态，注意看好自身血量。另外这个 BOSS 会频繁瞬移，战斗时间容易拖得很长。建议使用真·幻影剑的力量速战速决，同样血量低于 25% 时会切换成普罗恩普特操作，按 R1 就可以使用普通攻击命中伏龙王，QTE 后差不多战斗就会结束了。

夜叉王 LV53

夜叉王的战斗分为两个阶段，第一阶段血量低于 25% 会强制切换成伊格尼斯，QTE 按对对 BOSS 宛如削菜。第二阶段会切换到一个圆形场地中，此时可以使用真·幻影剑的话便可迅速将其击杀。注意最后还有一段 QTE 操作。



隐藏BOSS欧米茄打法

欧米茄是《皇家版》第 14 章新增的隐藏 BOSS，所在位置如左下图所示。玩家行动到该区域后欧米茄就会出现。

欧米茄 LV119，拥有对玩家即死级别的伤害，所以这场战斗需要准备大量的凤凰尾巴和高级万灵药用于保命，有缎带的话也可以佩戴上。武器使用季票限定增强包送的“增幅剑”，料理一定要吃加暴击的，越高越好。另外条件允许的话多合成一些大雷魔法瓶，比如用“雷元素 ×99+ 终极万灵药 ×50”可以制作出 LV99 的 5 连大雷电，全部命中可造成大约 4% 左右的伤害。但由于“终极万灵药”是非常稀少的道具，一般玩家是合不出 25 个的，只能就着现成的素材尽可能地多合成了。

同伴方面，给伊格尼斯的指令选择“强化”，效果是为诺克特的武器附加上敌人的弱点属性，在对其使用连结指令时可以造成大量伤害。另外战斗模式要选择“等待”，方便选择目标。

欧米茄的弱点是头部会发射激光的球，让伊格尼斯给诺克特上雷属性 BUFF 后用“增幅剑”持续发动瞬移击杀攻击球体，给予一定伤害后欧米茄全身会变成灰色，此时可以丢雷魔法瓶赚取伤害，一些可以提升魔法伤害的道具比如“精神百倍 WX”也可以现在用掉。

灰色状态持续时间大约在 10 秒左右，之后欧米茄就会张开红色防御罩，碰到该防御罩会瞬间零血且中停止的 DEBUFF，估算时间差不多就要提早离开 BOSS 身边。之后 BOSS 会有较长时间的狂暴，只能绕着场地跑来回避（靠左一点的地方有几个地下道入口，站在入口内不会被欧米茄攻击到，但要注意不可走得太靠内，否则会脱战），或者切换成普罗特从远处射击攻击。暴走状态结束后欧米茄还会有短暂的虚弱时间，再利用这段时间输出。BOSS 体力减半后会追加瞬移并发射追尾导弹，长按防御键可以回避。

个人感觉这场战斗主要还是确保诺克特和伊格尼斯不死，毕竟魔法伤害的次数有限，更多时间还是需要利用伊格尼斯的“强化”给诺克特加属性再磨血。即便如此战斗持续的时间也会非常长（打得好也需要 1 小时左右），请做好心理准备。

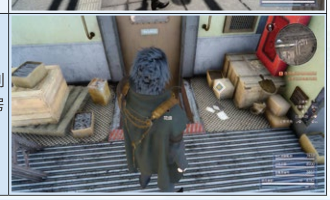
资料收集

《皇家版》在世界各地补充了一些新的文档资料，使得资料总数量达到了 94 条，并且增设了一个奖杯【知识探究者】，要求资料收集率达到 80% 以上，也就是收集到 76 条。但是！《皇家版》推出以前收集过的资料是不算数的！也就是说，玩家如果想要拿到这个奖杯必须从头开始收集才行！

这个设定简直是丧心病狂，虽然在第 15 章玩家们可以回到过去收集资料，但第 10 章 ~ 第 14 章是无法返回的，如果玩家未能在一周目时就搞定第 10 章 ~ 第 14 章的全部收集，只能等到通关后先返回过去将资料收集完毕后，再从第 10 章开始玩起，一直玩到第 14 章（注意，不能通过单独选择“CHAPTER SELECT”的方式去收集）。

由于页数有限，下面会着重说明第 10 章 ~ 第 14 章的资料收集地点并配以图示，其他资料的所在地仅用文字描述。

●第十章

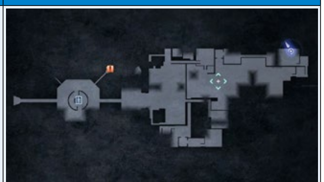
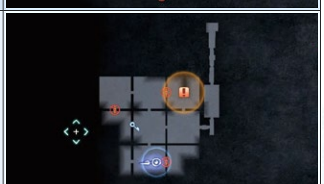
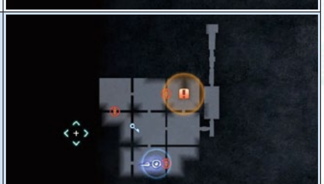
类型	资料名	所在地	对应图片
地区资讯	关于卡塔纳提卡	下车后往左走，在休息椅上	
地区资讯	关于凯斯特诺矿山	下车后进入对面列车往左走，在卧房左侧的连接区域	

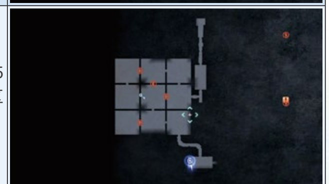
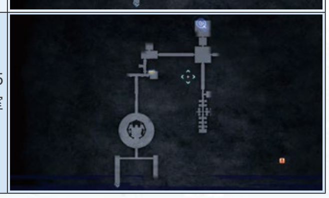
●第十二章

类型	资料名	所在地	对应图片
地区资讯	关于特涅布拉耶	下车后往左走，在一个蓝色衣服男人身旁的木箱上	
创星记	创星记 戒指之章	下车后往艾拉妮亚方向走，会在长椅上看到	
地区资讯	关于古洛布斯溪谷	下车后返回车厢往左走到尽头	

●第十三章

注意：本章必须选择诺克特路线，否则无法收集到全部资料！

类型	资料名	所在地	对应图片
佩尔普特斯文件	M.E. 746 年 7 月 29 日	吉古纳塔斯要塞 4 楼右上角	
信	瑞布斯的信 1~3	全部散落在瑞布斯的尸体周围	—
佩尔普特斯文件	M.E. 746 年 10 月 30 日	吉古纳塔斯要塞地下的最左侧房间中	
研究报告	关于如何因应魔导兵的厌光性	吉古纳塔斯要塞 5 楼九宫格区域正上方的房间里	
研究报告	居民失踪相关报告	吉古纳塔斯要塞 5 楼九宫格区域正下方的房间里	
研究报告	发生于西方的感染症相关报告	吉古纳塔斯要塞 5 楼九宫格区域正下方的房间里	
研究报告	新国防计划方针	吉古纳塔斯要塞 5 楼九宫格区域右上方的房间里	

类型	资料名	所在地	对应图片
研究报告	关于疟原虫突变体的军事用途	吉古纳塔斯要塞 5 楼九宫格区域正左方的房间里	
研究报告	发生于北方的感染症相关报告	吉古纳塔斯要塞 5 楼下方的长方形区域内	
研究报告	魔导研究所灾害相关报告	吉古纳塔斯要塞 5 楼下方的长方形区域内	
研究报告	研究员手记 5 月 16 日	吉古纳塔斯要塞 5 楼，保全卡片升级处右侧房间内	
研究报告	研究员手记 6 月 28 日	吉古纳塔斯要塞 5 楼，保全卡片升级处右侧房间内	
研究报告	妨碍电波装置相关报告 1	吉古纳塔斯要塞 5 楼，乘坐电梯上来后直走就会看到	
研究报告	妨碍电波装置相关报告 2	吉古纳塔斯要塞 5 楼，乘坐电梯上来后直走就会看到	
佩尔普特斯文件	M.E. 747 年 1 月 14 日	吉古纳塔斯要塞 5 楼最上方的会议室内	

●第十四章

类型	资料名	所在地	对应图片
研究报告	大气污染调查报告	锤头鲨的餐厅内	—
研究报告	黑色粒子调查报告	锤头鲨的餐厅内	—



其他资料

●创星记

资料名	所在地
六神之章	贾迪纳渡轮场
神巫之章	陆行鸟哨站・维兹
圣石之章	欧尔提谢的玛戈餐厅
六神二十四使之章	休息站・特尔帕
誓约	雷斯塔伦的旅店

●地区资讯

资料名	所在地
关于锤头鲨	锤头鲨武器车旁边的油桶上
关于荒野营地	野外露营地的一个桌子上
关于孤峰兰格维特	休息站・兰格维特的一个建筑门口
关于贾迪纳渡轮场	贾迪纳渡轮场入口处商店附近的椅子上
关于基加特利克壕沟遗迹	基加特利克壕沟遗迹迷宫入口右下方的废墟建筑的角落
关于巴尔拔开采场遗址	巴尔拔开采场遗址停车场附近的铁丝网上
关于克拉斯特姆水道	从王都检查哨遗址停车场继续往右走，被砖红色障碍物围起的区域
关于神影岛	贾迪纳渡轮场尽头
关于陆行鸟哨站・维兹	陆行鸟哨站・维兹的一个木桶上
关于薄雾森林	在陆行鸟哨站・维兹接到打贝希摩斯的任务后，前往敌人所在的迷宫，在迷宫的右下方
关于卡帝斯的圆盘	从立迪瑞草原停车场往右下方走，在一片建筑中
关于多鲁尔洞窟	迷宫多鲁尔洞窟入口处
关于法席欧洞窟	迷宫法席欧洞窟入口附近
关于科斯达马克塔	进入迷宫科斯达马克塔后的右下角
关于札克赛姆开垦地	钓点札克赛姆用水池的右上方，木屋旁的木桶上
关于雷斯塔伦	雷斯塔伦外侧观景台附近的桌子上
关于特尔帕的爪痕	停车场关于特尔帕的爪痕的下方，破旧房子外侧的绿色箱子上
关于旧雷斯塔	旧雷斯塔的一张圆形桌子上
关于卡宴岬	卡宴岬房子外侧的木桶上
关于马尔马列姆森林	迷宫关于马尔马列姆森林入口附近的小屋外侧
关于拉巴提欧火山	贝里纳超市 拉巴提欧店，野营车附近
关于斯基利弗树林	迷宫斯基利弗树林，进入迷宫后
关于格瑞夏洞窟	迷宫格瑞夏洞窟入口附近
关于普提沃斯遗迹	迷宫普提沃斯遗迹入口附近
关于梅尔达希欧协会总部	梅尔达希欧协会野营车右侧的小桌子上
关于欧尔提谢	欧尔提谢，乘坐贡多拉在帕尔席诺大道站下船后往右下方走，会看到一位坐在圆桌旁的蓝衣男士，资料在桌子上
关于水神祭坛	欧尔提谢，酒店右上方水边的石凳上

●奥尔加的手记

资料名	所在地
首次出任务	柯尔尼库斯矿油 卡帝斯分店往正下方走，会看到一个小农场
蛋之梦	雷斯塔伦的杯面车附近的桌子上
相遇	野外露营地武器车后面的黄箱子
搭档	贾迪纳渡轮场野营车旁边的长椅上
归途	旧雷斯塔的椅子上
出发	斯基利弗树林迷宫入口附近
渔夫与猎人	停车场马尔马列姆森林前方附近的野营地
札克赛姆的英雄	停车场三子谷左侧的木屋内



●信

资料名	所在地
陈旧的信	完成尔达希欧协会总部给予的任务【给最爱的搭档】后获得。

●石碑

资料全部在隐藏迷宫的营地里。

●佩尔普特斯文件

资料名	所在地
M.E. 745 年 10 月 24 日	亚拉凯欧尔基地，中间长方形区域右侧
M.E. 745 年 11 月 25 日	沃拉雷基地，左侧从下往上数第 4 个房间内
M.E. 746 年 2 月 3 日	胡姆斯基地，右侧从下往上数第 3 个房间内
M.E. 755 年 6 月 23 日	休息站・卡帝斯左下方有一片建筑，在入口左侧的瞭望台上

奖杯说明

《皇家版》新增了 7 个奖杯，5 铜 1 银 1 金。除打倒欧米茄这个杯较难之外，其余奖杯难度都不算高。

奖杯	名称	取得条件
铜杯	航海船长	驾驶游艇出海。
铜杯	赏鲸	遇见鲸鱼俾斯麦。首先要在欧尔提谢的玛戈餐厅一张桌子上接到任务“另一个水神”，出海后在白天追随鸟群的踪影，俾斯麦会在下图所示的地方出现。
铜杯	知识探究者	资料收集率达到 80% 以上。
铜杯	越野赛车手	雷格利亚的三个拉力赛全部通过。
银杯	真正的王者之力	发动一次真・幻影剑。
铜杯	凯旋	打倒王都的地狱三头犬，是剧情杯。
金杯	欧米茄的证明	打倒欧米茄。





▲俾斯麦所在地。



更新履历

2018 年 2 月 22 日

■ 1.2.0 版本

1. 剧情模式通关后，可与世界各个国家的路易吉对话来进行“发现气球”小游戏。

2. 抓拍模式里增加了新的滤镜，包括“金币”和“霓虹灯”。

3. 剧情模式通关后，可在任意金币商店中买到特殊的服装，包括“乐手帽 & 乐手服”、“太阳之光帽 & 太阳之光服”、“装甲帽 & 装甲服”。

4. 对都市国的跳绳小游戏进行了调整，在完成 110 下跳跃之后将会变速。跳绳挑战的世界排名与好友排名被重置。个人的最佳成绩依然保留。

NS		
超级马力欧 奥德赛		Nintendo
Super Mario Odyssey		动作冒险 中文版
2017 年 10 月 27 日	本地 1~2 人	对应 amiibo
售价为 5980 日元		

路易吉的“发现气球”小游戏介绍

当通关了游戏的剧情模式后，便可与位于各个国家的路易吉对话来游玩“发现气球”的小游戏。路易吉的具体位置在每个国家都不尽相同，但只需打开地图并找到其中绿色 L 的标志，即可确定路易吉的具体位置。另外，穿上不同的套装与路易吉对话时他都会有不同的反应，比如穿上“路易吉帽”和“路易吉服”后再和他进行对话，他会惊呼怎么又出现了一个路易吉！？第一次与路易吉进行对话时会进入“发现气球”小游戏的教学模式。

要进行“发现气球”小游戏，需要首先连接上互联网。总的来说，“发现气球”小游戏就是把气球找出来或藏起来的游戏。游戏也因此分为了两种模式，“搜寻气球”和“隐藏气球”。

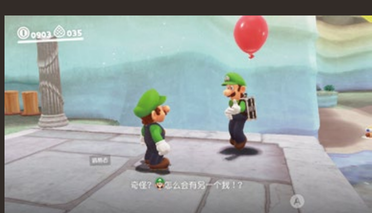
完成路易吉“搜寻气球”的教学后，便可以搜寻其他玩家隐藏的气球。可挑战的玩家会以列表的形式在画面右侧出现，从其中可以看见该名玩家在该模式下星级、每次搜寻气球会花费的金币数、搜寻成功后可获得的金币数、限制时间等信息。另外，也可以按下 + 键输入气球编号来游玩对应编号的搜寻气球。当选定了玩家，并支付金币之后，搜寻气球的挑战便正式开始。此时一旦马力欧走出路易吉周围的绿色圆圈便会开始进行倒计时，需要在规定时间内找到其他玩家藏起来的气球并将之击破才算获胜。在搜寻过程中，可以通过马力欧身体周围的方向箭头和距离数字来判断气球的位置。方向箭头会在出发之后的一段时间消失，此时只能停下脚步待方向箭头再次出现。距离数字会持续显现，可以此判断离目标气球的距离。

与“搜寻气球”的找气球相对，“隐藏气球”便是自己藏气球来让其他玩家寻找。在规定时间内将气球放在所选位置，即可完成该模式并让其他玩家来搜寻。注意，只有落脚点才能放下气球，诸如空中等马力欧无法站立的地方是无法放下气球的。当自己藏的气球被他人找到多次后，则需要重新进行隐藏。

很重要的一点在于，无论是“搜寻气球”还是“隐藏气球”，都可以通过获得场景中的金币来延长限制时间。每集齐 3 枚金币，限制时间就会增加 1 秒。因此在找气球或者藏气球时，金币的获取也是需要考虑的因素之一。

“发现气球”小游戏最大的用处是能够高效获得金币。首先，在搜寻气球中顺利找到其他玩家藏的气球能获得金币奖励（用时较短还会追加金币奖励）。其次，连续找到气球也会获得追加的金币奖励。然后，随着“发现气球”小游戏的进行，玩家自身的星级会得到提升，每次提升都能从路易吉处获得金币奖励。最后，其他玩家每寻找一次自己隐藏的气球，系统都会进行金币的奖励。总之，将自己的气球藏在一个其他玩家都不易到达的位置，是快速增长金币的有效方法。

需要特别说明的是，网络上已经有爆料说部分玩家利用一些穿墙 BUG，将气球藏在一些几乎看不到更很难到达的位置。目前任天堂并未对这些气球进行处理，相关 BUG 也还未修复。大家如果有遇到相关情况，重新选择新的玩家进行气球的搜寻即可。









 © 2017 Nintendo

文 swatlyh 编 三日月 美编 Juxi

更新履历

|2018年3月6日|

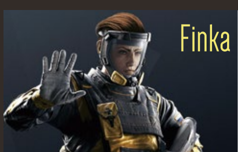
《彩虹六号 围攻 奇美拉行动》包含了两位新干员和三张全新的爆发模式地图，同时也会提供特殊的爆发包能够开出生化主题的皮肤和挂件。爆发模式会从3月6号开始持续至4月3号，开放4周的时间。两位新干员除了能在爆发模式使用以外，他们也能在其他模式下使用。



PS4 XOne

彩虹六号 围攻		Ubisoft	
Tom Clancy's Rainbow Six Siege		主视角射击	中文版
2015年12月7日	本地1人，在线2~12人	无对应周边	
售价为PS4、XOne：198港币			

新干员介绍



武器

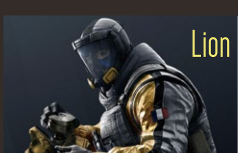
Finka的主武器Spear.308是一把后坐力较小的突击步枪，SASG12是俄国干员的标准霰弹枪，6P41是和Fuze一样的轻机枪，副武器也是俄国标准制式手枪，PMM算是很强的一把手枪之一了，Finka可以携带爆破炸药和闪光弹，2甲2速武器也比较中规中矩算是支援型的角色

技能

Finka能够在游戏准备阶段为队友注射纳米血清，游戏开始后Finka能够主动激活3次纳米机器人（爆发模式为1次），激活后所有人物的视野边框会变成蓝色，在此期间人物的血量会提高20点，能够更快速穿过铁丝网，更快地从闪光弹和震撼弹中回复，枪械后坐力大大降低，甚至倒地的队友也能被救起（踩到陷阱除外），但与此同时由于纳米机器人的效果，他们会更远被心跳探测仪检测到，进入毒气中失血更快，受到蛊和妖怪无人机的伤害后纳米血清的作用也会消失。

推荐玩法

Finka的专属枪械Spear.308在伤害和射速上都很平庸，但是枪械用起来很稳，配合自己的技能几乎感觉不到后座力，还有一种玩法是带6P41大机枪使用技能进行火力支援，这把枪伤害高弹容多可以用来开墙和持续输出。Finka由于自身的技能会减小铁丝网和闪光弹震撼弹的影响，所以配合一些强行突破的队友如：Ash、Buck、Ying能够打的非常凶猛，特别是Ying的闪光弹，进攻方能够大幅度获得免疫，对于守点的敌人威胁是十分巨大的。Finka的治疗也十分克制防守方的Caveira，在队友倒地要被审问时可以使用技能救起队友，也许还能进行一波反杀。总的来说Finka是一位非常强势的干员，对于各种配合的兼容性都十分优秀，治疗队友的能力也非常出色。



武器

Lion可以使用带弹鼓的V308突击步枪，417精准步枪和一把CQB霰弹枪，副武器和其他GIGN小队干员一致，装备可以携带阔剑地雷和闪光弹，2速2甲的进攻方干员配合自己的技能非常适合Rush战术。

技能

Lion能够部署一架无法被摧毁的无人机，无人机会有3秒的激活时间，激活后会在一段时间内扫描战场，凡是移动的敌人都会显示出红色的轮廓，所有队友都能够看见。如果敌人呆在Mute的干扰器范围内走动是不会被侦测到的，而仅仅是转身或者卧倒也是不会暴露的。每场游戏能够激活3次，每次激活后会需要一段时间的冷却。

推荐玩法

Lion的v308面板射速很快，但是实际体验不尽人意，用起来感觉速度要比想象中慢，但这把枪的伤害不俗而且载弹量很高，最重要的是在这些优势下这把枪还能有着较低的后座力，算是很不错的武器。417和干员Twitch的一样是一把狙，Dps不是特别厉害。SG-CQB是公认的法国巨炮伤害高距离远，很容易一枪致死。Lion的技能十分克制打野型干员，开场就可以使用技能查找敌方动向，配合Dokkaebi的逻辑炸弹或Jackal的脚印追踪很容易发现敌人，除此之外还可以在进行Rush时使用侦测技能能够有效限制打野回防，虽然Lion技能会被Mute干扰但是Mute的出场率并不算高，而且技能多用于保墙，所以威胁并不大，反而最怕的是一个敌人故意被扫到，当你去击杀他的时候却被其他不动的人埋伏，所以得到了情报也不能太过于轻举妄动。总得来说越是残局对于Lion的优势也越大，他也是一个适合配合队友Rush和反制打野的强力干员。

爆发模式简易心得

1. 爆发模式分为普通和瘟疫爆发两种难度，普通难度没有队友伤害，敌人数量和血量较少，队友的闪光弹只会轻微影响到玩家。而瘟疫爆发难度有队友伤害，无论什么武器打到队友头部都会直接倒地，敌人数量和血量显著提高，队友的闪光弹毒气弹手雷等会对玩家造成影响。

2. 游戏中的烟雾弹会让感染体失去攻击欲望，适合用来封路和救人。而闪光弹会让感染体陷入硬直，这个时候是绕后背刺的好时机。

3. 消音器可以减少感染体的察觉范围，如果道路上敌人数量太多可以考虑用这种安全的方式推进。

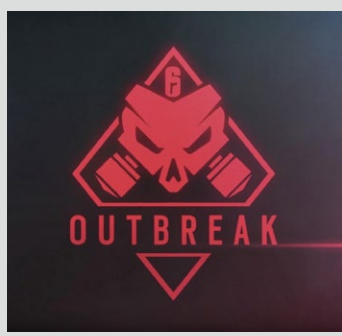
4. 在敌人背后或者敌人被击倒在地都可以使用近战进行QTE能够秒杀大部分怪物。

5. 手电筒会吸引敌人的注意，关掉手电筒可以更好的潜行。

6. 标记键对着感染者使用会让他显现出轮廓，对于需要集火的敌人和在烟雾中的敌人很管用。

7. 枪械尽量使用伤害和弹容量高的，比如霰弹枪和轻机枪。

8. 防守时不要把连通两个房间的门封死，这样做只会间接将玩家自己的退路封死。



软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

文 月下雪影 美编 NINA

4K时代来临，你的“线”升级了吗？

自从家用机进入4K时代以来，我们探讨的话题一直集中在显示设备上，从液晶电视到电脑显示器，再到家用投影仪，都曾做过选购推荐。不过在主机和显示设备之间，其实还有一条并不起眼的线也在影响着游戏的画面。说它不起眼是因为任何主机都会随机赠送它，我们出现画质问题时也从来不会考虑到它，但实际上它又和我们息息相关。没错，就是这条HDMI线，远远没有我们想的那么简单，所以这期栏目我们就来聊一聊最容易被我们忽视的HDMI数据线。



▲主机背后的这条HDMI线对画质同样有着重要的影响。

4K时代的惟一线材

说起来HDMI线虽然是从全高清时代才逐渐走进我们的生活，但它的诞生却非常早。2002年，索尼就联合日立、松下、飞利浦、Silicon Image、汤姆逊、东芝共七家公司，组建了HDMI高清组织，来着手制定全新的数字化视频、音频接口技术。而在此之前，DVI曾作为普遍的数字高清传输标准广泛应用在计算机行业。不过由于DVI对影视版权保护缺乏支持、只支持8bit的RGB信号传输等问题，所以DVI在家电领域上没能取得发展。

所以HDMI在诞生之后，很快就成为了高清视频传输标准，从1.0发布以来，历经4次版本更迭。1.2具备传输1080p图像和立体声功能，1.3新增传输7.1声道功能，1.4增加了增加了以太网络信道、音频回传信道和3D信号传送，到2.0则是大跨步的更新，提高了信号的传输速率，扩大色阶支持范围，满足了4K HDR的传输要求。

可以说HDMI标准是音响家电领域变化最快的标准之一，如果一直跟进到现在，至少也要淘汰4批线材了。关于HDMI的标准具体数据，我们援引一张HDMI官网的说明，来给大家做直观的阐述。



▲由微软等厂商发起的DVI标准最后未能在家电领域大放光彩，在计算机领域也逐渐被HDMI替代。

HDMI版本	1.0–1.2a	1.3	1.4 [3]	2.0
最大signal视频带宽（MHz）	165	340	340 [5]	600
最大TMDS带宽（Gbit/s）	4.95	10.2	10.2	18
最大视频带宽（Gbit/s）	3.96	8.16	8.16	14.4
最大音频带宽（Mbit/s）	36.86	36.86	36.86	49.152（IEC61937以及DST audio）
最大色深（bit/px）	24	48	48	48
24-bit/px HDMI单通道最大分辨率	1920×1200p 60 Hz	2560×1600p 75 Hz	4096×2160p 24 Hz	3840×2160p 60 Hz
30-bit/px HDMI单通道最大分辨率	不适用	2560×1600p 60 Hz	3840×2160p 30 Hz	3840×2160p 60 Hz
36-bit/px HDMI单通道最大分辨率	不适用	1920×1200p 75 Hz	3840×2160p 25 Hz	3840×2160p 50 Hz
48-bit/px HDMI单通道最大分辨率	不适用	1920×1200p 60 Hz	3840×2160p 24 Hz	3840×2160p 30 Hz

HDMI版本	1.0	1.1	1.2 1.2a	1.3	1.3a 1.3b 1.3b1 1.3c	1.4 [6]	2.0
sRGB	是	是	是	是	是	是	是
YCbCr	是	是	是	是	是	是	是
8声道LPCM，192 kHz，24 bit音频传输	是	是	是	是	是	是	是
Blu-ray Disc视频音频全分辨率支持	是	是	是	是	是	是	是
消费电子控制（CEC）	是	是	是	是	是	是	是
DVD-Audio支持	否	是	是	是	是	是	是
Super Audio CD（DSD）支持	否	否	是	是	是	是	是
Deep Color色深技术	否	否	否	是	是	是	是
xvYCC	否	否	否	是	是	是	是
自动声画同步	否	否	否	是	是	是	是
Dolby TrueHD音频	否	否	否	是	是	是	是
DTS-HD Master Audio音频	否	否	否	是	是	是	是
CEC命令列表更新	否	否	否	否	是	是	是
以太网络沟通	否	否	否	否	否	是	是
音频回传沟通	否	否	否	否	否	是	是
HDMI 3D功能	否	否	否	否	否	是	是
4K×2K分辨率支持	否	否	否	否	否	是	是
4K@50/60 Hz	否	否	否	否	否	否	是
CEC扩展	否	否	否	否	否	否	是
双画面	否	否	否	否	否	否	是
4个音频流	否	否	否	否	否	否	是
32个音频沟道	否	否	否	否	否	否	是
1536 kHz音频采样	否	否	否	否	否	否	是
21:9宽高比	否	否	否	否	否	否	是
动态自动声画同步	否	否	否	否	否	否	是

▲HDMI不同标准的性能展示。

同样繁杂的HDMI接口标准

除了版本更迭很快之外，HDMI的接口也十分繁杂，总共包括了5种接口标准，不过应用在PS4 Pro、Xbox One X以及大部分家电上的都是最常见的HDMI A Type，它是19针标准，宽度和厚度分别为13.9毫米、4.45毫米。

其次是HDMI B Type标准，它采用了29针设计，宽度有21毫米，传输速率是HDMI A Type的2倍，不过HDMI B Type工作频率在270MHZ以上，而且大部分影音设备的工作频率在165MHz以下，所以HDMI B Type一般只出现在专业领域。

HDMI C Type和HDMI D Type是我们俗称的Mini HDMI和Micro HDMI，它们的尺寸设计很小，主要针对于便携设备，同样是19针的设计标准，应用在DV、数码相机或者是手机、平板电脑上。至于HDMI E Type，则是用于车载的音视频传输，它的设计主要考虑抗震性、防潮、耐高强度、温差承受范围大等特型，所以采用的是机械式锁定设计，保证可靠性，这里我们也就不再赘述了。

虽然说HDMI线材的接口非常繁杂，但是应在主机上都是最为常见的HDMI A Type数据线，所以我们随后的介绍也都是围绕HDMI A Type标准展开的，后面也会把HDMI A Type简称为HDMI数据线，请大家不要混淆。



▲在HDMI A Type接口之外，HDMI的其他四种接口标准。

HDMI材质影响画面传输

既然提到是HDMI线选购，最不能绕开的话题就是材质，而材质也是决定HDMI线传输画面质量的最重要因素。从价格上来说，HDMI线材主要包括纯银、光纤和无氧铜三种。铜线是最为普及的，PS4 Pro和Xbox One X随机附送的HDMI线都是铜线。不过在铜线之中有好坏之分，以国内的开博尔线材为例，它的铜线有A线、L线、T线之分，A线就是普通的无氧铜线，L线则是镀银铜导体，高端的T线是全镀银电子导体，这其中

的差别就是传输距离上，普通的铜线最大传输距离不会超过 7 米，正常在 5 米之内才能取得比较好的效果，而镀银的铜线在传输距离上可以做到 10 米以上，效果更好。而纯银属于高端线材，一根国外品牌的黑金钢纯银 HDMI 线价格高达 4000 多元，当然纯银的传输质量要远比铜线好，这也是为何高端铜线要镀银的关系。不过,无论采用铜、还是银，都有一个通用的问题，在长距离传输时就会有一定的损耗，所以这两年光纤 HDMI 线是成为了主流趋势，尤其是家装用到得最多。

光纤的优势是减少了磁环、双绞和屏蔽等成本，继承了光纤本身的细、柔、长、带宽大、无辐射和抗干扰的优点，所以在长距离传输上具有极大优势。如果你经常选择线材就会发现 8 米以上的无氧铜 HDMI 线，都会增加磁环和多层屏蔽，来减少辐射干扰和信号串扰，而且会增加铜的线径，来减弱衰减。所以 HDMI 线在 8 米以后，每增加 1 米的成本也是呈指数增长的。光纤就不会有这样的问题，因此超过 10 米以上时光纤 HDMI 线是最好的选择，尤其对于使用投影仪的用户来说,需要埋线预留长度,算起来大概需要 20 米左右，这时候光纤 HDMI 线可以看作是惟一选择。



▲长距离传输首先要考虑的是光纤HDMI线。

可能有玩家会问，说了这么多的材质，买线的时候怎么区分？ HDMI 线材的市场水很深，尤其是线下和线上渠道的价格，甚至会相差百元，所以在线材中杂牌 HDMI 线是肯定要被排除掉的，在知名品牌中选择 HDMI 线就简单的多了，因为品牌线材通常都会有很好的标注，将线材说得很清楚。目前国内质量优秀的铜线厂商主要有两家：开博尔和菲伯尔，产品也多出口到国外，比较有保障。国外的品牌德国的 Sommer 是不错的选择。在光纤 HDMI 线上，最好的是美国的康宁，玩家在选择线材时可从品牌方面考虑线材的选购。

线材之外的三点注意

在线芯之外，线材接口和外被也是影响画面传输的重要因素。好的 HDMI 接头接口采用锌合金＋镀金工艺设计，除了美观以外，还有更好的防腐蚀性，导电性和耐高温性，避免使用较长后生锈影响传输。市面上一般的镀金接头采用 24K 镀金，如何判断镀金接口的好坏，可以从色泽上判断，较差的 HDMI 接口看上去会比较暗淡，缺少光泽，而 24k 镀金接口明亮、光滑，而且色泽越浓，表示镀金层越厚，在传输信号时的稳定性也更高。

对于 HDMI 线的外被是比较容易忽视的，外被的判断主要依靠手感，好的 HDMI 会配以金属编织网来保护线体，在使用过程中会更加耐磨，采用全铜材质的导线一般富有弹性可以弯折，传输性能稳定有保证。如果是外被不够好，感觉线材会很生硬，多次弯折容易断裂，所以只有足够柔软的 HDMI 线，才是质量好的 HDMI 线，当然光纤 HDMI 线并不在这其中,因为光纤本身怕弯折，所以千万不要用这种方法来判断光纤 HDMI 线。

除了这两点之外，其实 HDMI 线还有官方的认证提示，如果在包装上带有 HDMI 或 Simplay 的协会认证标章，则质量上更有保障，这也是选购 HDMI 线材的依据之一。

HDMI线材越粗越好？

首先，提到 HDMI 线越粗越好的观点，一定是针对于铜线，因为光纤 HDMI 线并不存在这样的问题。其实上面我们也已经提到,为何铜线要粗，是因为增加铜的线径可以减弱信号的衰减，带来更好的画面效果。所以先不论品牌，太细的 HDMI 线最好还是别选，因为这里很可能对线芯和屏蔽层做了缩水。至于线材粗细的问题，可以肯定的是，在同品牌下，线材一定是越粗越好。而品牌之间对比，这个观点并不能成立，因为很多小品牌或杂牌会使用填充物来做粗线材，这样一根看似很粗的 HDMI 线，里面铜线的横截面可能很小，剩下的都是没用的填充物，这也为为何 HDMI 线一定要选择大品牌的关键，所以 HDMI 线材越粗越好的结论只适合同品牌下的对比。



▲很多小品牌会使用填充物来加粗线材。

究竟选不选光纤HDMI线

毫无疑问，光纤 HDMI 线是目前最好的线材，也是最贵的线材之一。它的优点很多,比如重量轻，支持超远距离。因为本身使用的是光纤传输媒介，长距离的信号传输衰减基本可以忽略，最长传输距离可达 300 米以上。传输带宽高，对于 4K 视频，3D 视频传输无压力。而且传输无损，可以说光纤是真正实现了无损传输，视频信息和音频信息完全不受外部电磁干扰，保证了传输信号的高保真度。特别是对于传输材质要求极高的音频信息，超低底噪，保证声音极致纯正。

但光纤 HDMI 线的缺点也很明显，价格高，短距离传输没有优势，缺乏性价比，其次是光纤 HDMI 线的抗弯性要差，上面我们提到光纤 HDMI 线很容易弯折，如果保护不好，会就发生折断的情况。所以光纤 HDMI 线其实更适合于家装埋线，单纯的短距离传输游戏画面，我们还是用不到光纤 HDMI 线材的。



▲投影仪和光纤HDMI线经常在家装组合中用到。

如何判断HDMI线该更换了

这就要提到 HDMI 的传输标准了，实际上 HDMI 的视频编码并没有校验机制，也就是说即便数据错误，HDMI 线传输的画面也会直接反映出来，这是由于视频的实时显示需求决定的，为了不产生延时，HDMI 就取消了校验。而画面的每个像素都是被逐一解码的，如果在传输中产生问题，遇到阻碍，画面就会实时显示，这时候反映到电视上的通常是白色的雪花，当然可能这个范围很小，因为其他画面并不存在问题，所以要判断 HDMI 线材是否需要更换，最重要的因素就是观察画面是不是有白色的雪花噪点，如果出现这种问题，就说明这根线你需要更换了，反之，HDMI 线就是没有问题的。当然虽然坏的线材会出现白色雪花，但是画面的颜色，色温，对比度都不会变化，这也是 HDMI 不做校验的原因。

▲一旦游戏画面出现问题，首先应该排查的是HDMI线是否存在老化损坏的情况。



好了，说了这么多，你现在了解 HDMI 线了吗？其实对于 HDMI 线材的选购，我们觉得可以遵循这样的原则：

1. 尽量选择时下最新规格的线材。如果打算布局家庭娱乐中心，除了游戏主机之外，还要考虑动辄上万的音响等等，高级光纤 HDMI 线的成本并不高；

2. 选择正规品牌，品控上更优秀；

3. 如果只是 1～2 米左右的日常设备间连接，只用于连接游戏主机，可以将 HDMI 线材的选择标准放低，因为任何线材在短距离上都不会有太大差别；

4. 如果主机需要连接投影，尤其是很吃线材的日系投影和 4K 投影，且 HDMI 线长要大于 8 米，光纤 HDMI 线是最好的选择。

介绍了这么多，希望玩家都能对 HDMI 线材有一个正确的认识，当然现在线材的品牌非常多，优秀的也很多，选购的时候并不局限于我们推荐的几个主流品牌，玩家只要根据上面的内容灵活运用，就肯定能选到合适的线材，最后祝大家在春节打机愉快！



从2017销售额排行榜管窥VR行业

栏目主持：马修

进入3月，很多上市公司都会公布年报或已经公布完年报，而统计机构也会发布其通过各种渠道统计的市场数据，这次我们看到的数据，是2017年VR游戏的2销售额排行榜。

来自SuperData的数据

2016年号称是VR元年，虽然行业没爆发起来，但硬件软件的市场格局已经基本成型；而2017年虽然维持着不温不火的状态，但游戏却延续着2016的步伐稳定前行，尤其是几款3A大作都已先后到位。来看看在SuperData近期发布了有关VR游戏的最新数据中，VR游戏的销售额如何？

※ 以下VR游戏仅统计完全版的VR游戏，不包括《生化危机7》、《GT赛车 竞赛》等包含VR模式的作品

PS VR端VR游戏

排名	游戏	销售额
1	上古卷轴Ⅴ 天际VR（The Elder Scrolls 5: Skyrim VR）	220万美元
2	工作模拟（Job Simulator）	160万美元
3	超热VR（Superhot VR）	110万美元
4	蝙蝠侠 阿克汉姆VR（Batman: Arkam VR）	100万美元
5	我希望你死（I Expect You to Die）	70万美元

PC端VR游戏

排名	游戏	销售额
1	辐射4VR（Fallout 4 VR）	470万美元
2	超热VR（Superhot VR）	300万美元
3	工作模拟（Job Simulator）	280万美元
4	黑客战士（Raw Data）	250万美元
5	亚利桑那阳光（Arizona Sunshine）	240万美元

■上古卷轴Ⅴ 天际VR

发售了6年多的《上古卷轴Ⅴ 天际》，这两年大有老牌偶像明星复出的势头，这其中也包括了蹭虚拟现实的热度。虽然虚拟现实没爆发起来，不过不等于"老滚5"站错了队，11月中旬发售至今，还不到半年，就已经站上了销售额的榜首——当然这是销售额，如果从下载量来论，价格便宜很多的《工作模拟》还是排第一的。不过"老滚5"的销售时间短，怎么看都是很强势的。这里也不得不感慨，3A大作的招牌就是亮！



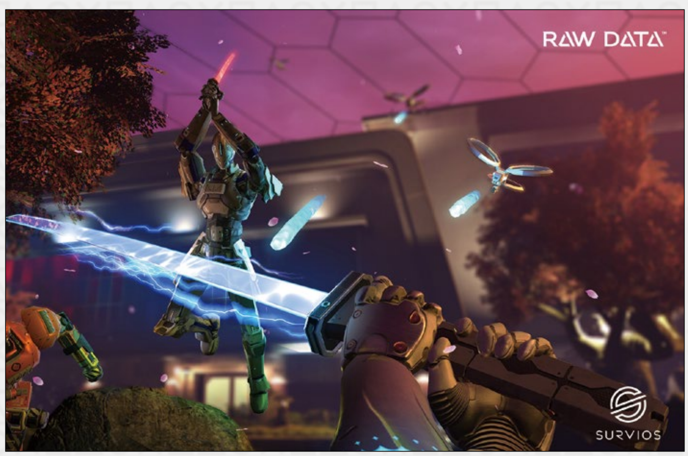
■辐射4 VR

《辐射4》在2015年就在主机和PC平台上推出了。不过这次VR版只有PC版，但其销售额已经雄踞2017年PC端VR游戏销售额的榜首了，而如果通过价格计算销量，销量也有15万了。作为2017年12月中旬才发售的游戏，其势头是超过《上古卷首5天际VR》的。不过该作目前还没有放出主机版的消息，而且从技术上说，似乎也只适配HTC Vive。



■黑客战士

带有黑色幽默色彩的科幻风格动作游戏。基于体感操作，使用刀剑、弓箭、枪械甚至直接用拳头攻击。游戏的敌人也包括了忍者、重装甲、飞行单位等等，不同的武器对不同的敌人还有不同的效果。总之玩起来热闹又激烈。该游戏2016年6月在PC上发售，2017年10月也面向PS VR推出了PS4版，不过PS4版并没有像PC版这么强势……



■工作模拟

只想说，明明现实中工作已经很辛苦了，为什么还有这么多人选择在虚拟现实中尝试其他工作。每次统计都会看到这款游戏……



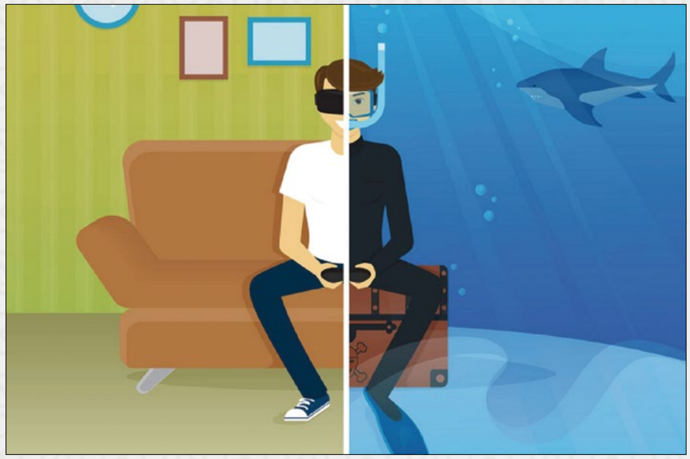
3A大作的影响力没得说，无论是PS4的《上古卷轴V 天际VR》，还是PC的《辐射4 VR》，其销售额都在短期内一举超越了先行者们（当然也有没错过黑五、圣诞这些热销旺季的关系）。不过这里我们也看到另一个问题，就是PS VR游戏无论是销量还是销售额，都不及PC，尽管PS VR依然是已知的卖得最好的高端VR头显。这么看，看样子是大多数的PS VR用户的热情似乎正在减退，而PC端借由Oculus的复苏和Windows MR的进入，用户正在增加，看来PS VR需要在维持用户热度上多下功夫，而一年半下来，依然由几个首发时就人气极高的游戏霸榜至今，也绝对不是什么好事。不过从游戏的销售额和销量上说，虚拟现实在经历了爆炒、冷却之后，现在已经在正常的的轨道上稳步发展了。

支持虚拟现实的游戏怎么样



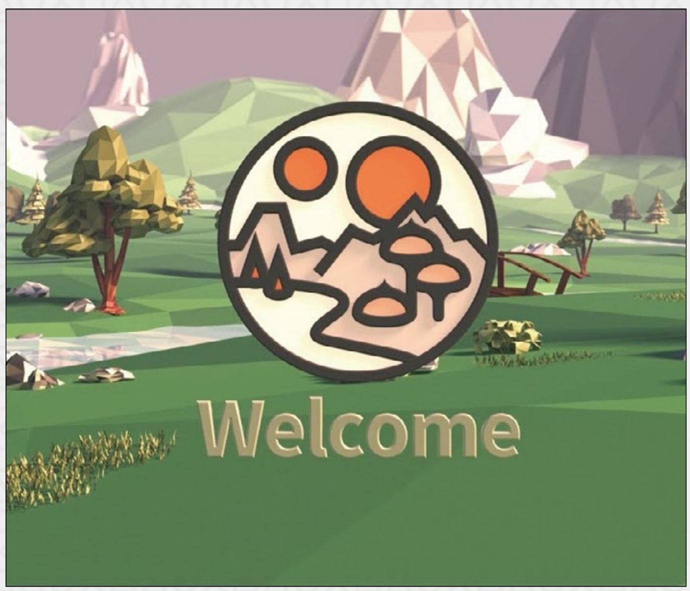
在PS4的VR游戏阵营中，除了完全的VR游戏，也有加入VR体验的“支持VR”的游戏。《生化危机7》称得上是这其中的代表，毕竟虚拟现实下的恐怖体验真的很考验玩家的小心脏。而来自不久前Capcom的官方数据显示：《生化危机7》的累计销量达到了480万份，PS VR玩家的占比也从11.52%上升到了13.25%，这意味着使用PSVR体验《生化7》的用户人数已经达到63.6万人，显然这也是个不错的数据。当然，仅仅依靠《生化危机7》是不够的，《上古卷轴V VR》、《辐射4 VR》这样的3A大作以及更多的优秀独立作品，都是多多益善。

从死循环进入螺旋上升通道？



回顾下VR热潮，2015年兴起、2016达到高潮，能被几乎全球的投资行业一致看好，除了扎克伯格这种在全球都算得上大佬级人物的示范作用，还有个重要原因是那些画得超诱人的大饼都确定在2016年初出炉。但就如笔者之前多次所说的：投资机构也好，醉心于技术的VR设备开发者们也好，都忽略了玩家对游戏这个非必需品的接受价位（有的可以说完全没概念）。不过在2016年3月初，Oculus CV1和Vive的消费版尚未发售时，Superdata就已经预测到VR头显高昂的售价将制约其发展，大众对这个行业存在明显的短期高估，因此当资本和市场还在争先恐后在虚拟现实领域狂热地布局时，Superdata就将VR行业的2016年市场预测份额从51亿美元下调至36亿，现在看不无道理。

时光荏苒，如今距离VR元年都过去了一年多，虚拟现实早已过了热点风口，2017年至今，自动驾驶、新能源、人工智能、5G等等科技热点不仅在轮换中轮流坐庄，还在进入2018年后新加入了大数据和区块链的热点概念加以爆炒。相比这些轮番热炒的概念，虚拟现实几乎被遗忘，那么是否就此没落了呢？起码从前面2017年的VR游戏销售额来看，虽然不如普通的PC游戏和主机游戏这么热火朝天，但起码是站稳脚跟了。接下来就看什么时候技术进步使得售价降低了，有了普及量，游戏会更多；游戏越多，则越容易诞生展现平台魅力的爆款之作——现在看来，“硬件普及、游戏数量、爆款作”这三个原本将虚拟现实陷入死循环的互相制约条件，貌似已经转化成了开始让虚拟现实进入螺旋上升的通道了。



▲结合了虚拟现实体验和区块链去中心化服务的地产交易游戏《Decentraland》，因为同时占了两个热点概念而备受瞩目。



人中北斗		SEGA	PS4
北斗が如く		动作冒险	中文版
2018 年 3 月 8 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 420 港币			

文 宇宙人&秋沙雨　美编 NINA

由 SEGA 的“《如龙》系列”制作组一手打造的《人中北斗》，采用了《如龙》的系统和《北斗神拳》的世界观，在操作上本作与《如龙》相差无几，不过配合主角拳四郎的战斗方式而追加了“秘孔”系统，让奥义的发动比起《如龙》更加频繁。血肉纷飞的战斗场面也是本作与《如龙》最大的区别。原作角色在本作里也将会在各种恰当的时机里登场，并和拳四郎对战，从而上演原作的经典对战。

系统详解

伊甸城内探索



虽然是《北斗神拳》改编的游戏，但本作本质上还是一款《如龙》，所以基本的玩法还是一样的。本作的主要舞台是位于废土上的一座城镇“伊甸”，城镇里有各种各样的设施，走在城里会遇到各种各样的人并且触发支线，也可能会遇到找茬的小混混。本作的战斗一旦触发无法逃跑，这点相信玩过早期“《如龙》系列”的玩家再熟悉不过了。

商店＆餐厅

商店和餐厅是进行各种战斗准备的地方。如果要购买食物等回复道具可以在市集的粮食店、罐头店还有舒活街南侧大街的稻种店购买，而装备防具则可以到废料街的废料店购买。餐厅——准确来说是酒吧则是进食的地方，战斗中损失了体力除了回根据地里睡觉之外，也可以到酒吧吃东西回复。

进入商店或者酒吧的时候会有一定几率遇到店主被小混混纠缠，此时要帮助他们打跑小混混才能正常购物。

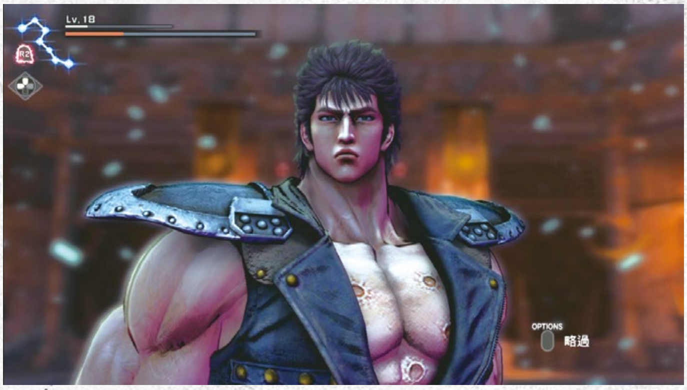
根据地

剧情发展到从伊甸的监狱出来并且帮助了老奶奶拿回理想币之后就会解锁根据地。在根据地中可以保存、使用道具箱、更改造型，并且可以通过睡觉休息回复体力的同时切换时间。本作同样有早晚的时间段区分，晚上不能去探索荒野，同时有部分支线的触发条件受时间影响。



©SEGA ©武论尊・原哲夫/NSP 1983 版权许诺证 GA-217

斗技场



剧情到跟雷伊战斗完之后就会解锁斗技场，斗技场中主要有两种斗技大会，分别是囚犯斗技和决斗，囚犯斗技通常有 3 个回合，每个回合都要打倒一大批杂兵，每打赢一个回合之后会回复 30% 的血量进入下一回合，3 个回合都打赢才算获胜。而决斗则是跟强敌进行一对一的单挑。斗技场中不能使用道具，但是可以发动护符。在斗技场中获胜之后能够得到胜利点数，点数可以用来兑换各种非常有用的道具，此外还会提升拳四郎的斗技等级，斗技等级一开始是最低的 G 级，要不断升级才能挑战更强的敌人。

酒保阿拳

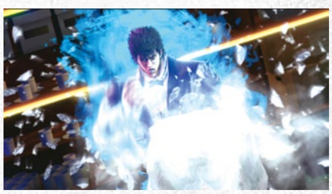
酒吧 · 锈钉除了能喝酒回复体力之外，还可以在这里打工。游戏中的说明看似很复杂，但其实这个模式很简单，无非就是按照客人的要求给他们调酒就行了。调酒小游戏有下面三种。

敲碎冰块：依次按○ × □△顺序连续按键

搅拌：快速转动右摇杆

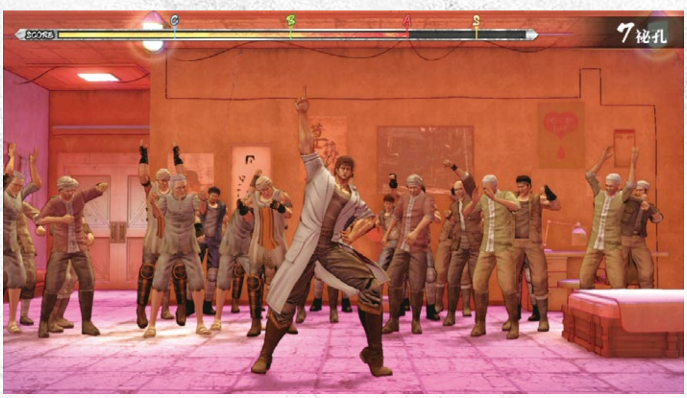
摇酒：快速摇动手柄

只要在限时内完成小游戏就能为客人调出他们想要的酒。每次开店可以服务三个客人，客人喝了酒之后好感度会提升，这些客人通常还是商店的老板或者城内的警卫之类的，好感度提升之后他们的商店会增加新的商品，或者会给拳四郎一些额外的奖励，比如汽车改装用到的道具。另外也有部分客人喝了酒之后能触发他们的支线。因此平时没事最好多来这里打工，能有不少意外的收获。



拳四郎诊所

拳四郎诊所实质上是一个玩音乐小游戏的地方。只要根据音乐的节奏按照画面提示按下相应的按键就行了，按键有两种，按一下是给正常的客人治疗，而连按则是揍死捣乱的小混混。音乐结束之后会根据成绩计算分数，并且解锁新的曲目。完成这个小游戏能够获得宿命点数或者各种各样的道具奖励。



兵营

兵营的主要作用是承接各种抓通缉犯的委托，从而赚取资金。在兵营接了任务之后，先确认犯人的特征和出现的时间点，然后在该时间点的地图上就能看到代表通缉目标的骷髅头标志。去把目标干掉之后就能回来领取奖金，当然，强度越高的通缉犯奖金也会越丰富。



战斗教学

战斗基本操作

按键	作用
○	戳秘孔、发动奥义
×	垫步
□	快速连段
△	终结重击
方向键	发动宿星护符效果
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
R1	摆出架式锁定敌人
L1	防御
R2	爆发
L2	视角复位
OPTIONS	暂停
触摸板	显示地图

攻击秘孔＆奥义



秘孔是本作战斗系统的重要概念，每个敌人头顶的 HP 旁边都有一个骷髅头的标志，连续击中敌人的时候能让骷髅头标志开始积蓄，蓄满之后会变成一个○键的提示，此时按○键就能戳他的秘孔。成功戳到敌人的秘孔之后就能让他在短时间内无法动弹，并且会出现发动奥义的机会。当画面出现奥义提示的时候按下○键就能对敌人使出北斗神拳的奥义。

使出奥义的招式会随着敌人的状态而变化，而奥义的发动过程中画面会出现 QTE 提示，看准时机按对 QTE 的时候，奥义名字会变成金色，同时增加奥义的伤害。每个奥义都有自己一套固定的 QTE 按键指令，只要记一下的话，按准时机并不难。

除了连击让敌人头顶的骷髅头变成○键之外，还有很多方法能按到敌人的秘孔，比如部分敌人的攻击落空之后等等。此外，每招都奥义会随着使用次数增加而提升等级，等级提升之后画面出现的 QTE 指令次数会增多，当然威力也会增强。

TIPS

游戏系统设定中可以把戳秘孔动作调成自动，这样敌人在头上出圈的时候拳四郎就会自动使用戳秘孔攻击。不过这个设置无法在最高难度下使用。

准确秘孔



游戏进行到跟托席见完第一次面之后就会解锁准确秘孔能力，当拳四郎成功戳到敌人的秘孔之后，画面会瞬间再次出现◯键提示，此时看准时机再按一次◯键就能使出“准确秘孔”，准确秘孔本身的伤害极高，能够秒杀大部分杂兵，同时还会令敌人发出奇怪的叫声。值得一提的是，准确秘孔成功之后还是可以发动奥义的，不过前提是敌人还活着。

准确秘孔发动的时机非常短暂，但成功发动有极高的回报，其中之一就是会让被消灭的敌人出现蓝色的气，能令拳四郎回复七星量表。此外也有低几率出现回复体力的绿色气。敌人被准确秘孔消灭时发出的奇特叫声也是本作的收集要素之一，而且敌人发出奇特叫声之后，那个字幕会有一定几率变成有实体的道具掉落，拳四郎还能捡起这个音效的字幕作为武器用来砸人。武器的动作有点类似《如龙 6》里面的沙发，威力还非常高。

爆发

通过连续攻击、或者吃掉准确攻击秘孔之后掉落的蓝色气能够积蓄画面左上角的北斗七星量表，当量表蓄满了之后按下 R2 键就能使出爆发，爆发之后拳四郎的战斗力会大幅提升，主要体现在攻击力提升，连按两下 × 键能够使出跳跃，以及可以使用爆发状态专用的奥义和技能。

宿星护符

流程进行到见了护符店的老板之后，拳四郎就能在这里制作宿星护符了。宿星护符可以装备到方向键 4 个按键上，在战斗中只要按下对应键位就能发动护符的效果。护符的效果多种多样，比如有提升攻击力、无需积蓄七星量表使出爆发等等，但是使用了之后会进入 CD 时间，等 CD 结束了之后才能再次使用。宿星护符最多同时装备 4 个，但是能力增加之后可以解锁多个装备盘。

随着游戏剧情的推进，玩家可以解锁更多角色的宿星护符，收集到必须的素材之后拿去护符店就能将护符制作出来。除了制作护符之外，还可以用材料来强化护符，增强护符的效果，这对本作的战斗有着非常重要的影响。



解放能力

本作的能力强化系统有点类似于《如龙 极》，拳四郎随着不断战斗能获得经验值（宿命点），经验值可以在 HP 上方的白色条看到。每升一级就能获得一颗星珠，将星珠放到能力盘里面就能让拳四郎学会相应的能力。拳四郎的能力盘有 4 个，分别是心、技、体、导，强化能力的时候只能顺着技能盘上的路线依次摆放。此外除了星珠之外，还有心珠、技珠、体珠、辉珠等其他颜色的珠子，所有珠子只能放到技能盘上对应颜色的位置上。

另外，技能盘上还有一些写着“封”字无法强化的技能，这些技能需要推进流程才会逐渐解锁。



野外飙车指南



越野车操作

按键	作用
◯	上车
×	下车
□	涡轮增速
△	-
方向键	宿星护符
左摇杆	控制方向盘
右摇杆	调整视角
R1	缩放小地图
L1	缩放小地图
R2	踩油门
L2	倒车/刹车
R3/L3	切换/播放BGM
R3+L3	关闭BGM
OPTIONS	暂停
触摸板	显示地图

耐久力&汽油

在野外驾车最重要的东西就是汽油，汽油在画面右下角时速图标左边显示出来。不像某个游戏那样要下来把车推到加油站，本作在野外没油了是直接 GAME OVER 的。地图上的标记蓝色 S 的地点是存档点的同时也是加油地点，因为不是随时都能到达加油站的，所以最好趁汽油还有不少的时候前往加油。

时速图标右边则是车的耐久度，耐久度的主要作用就是用来发动涡轮增速，撞到障碍物的时候也会消耗耐久度，不过车本身是不用担心会被撞烂的，所以就算耐久度就算耗完了也没太大问题。不过在野外如果被敌人缠上的话，不用涡轮增速几乎是甩不掉他们的，所以如果不想进入战斗的话还是要管理好耐久度。耐久度在正常驾驶的时候会缓缓回复。



野外探索＆战斗

白天的时候在城镇里跟帕德对话选“前往荒野”就能驾驶越野车进入城外的荒野地带探索，晚上无法出去探索。在荒野探索的时候会看到地上有很多绿色或者红色的点，这些点通常是一些零件之类的道具，收集回来能够进行改造越野车或者用来制作宿星护符。除了在某些特殊地形之外，荒野中可以随时下车探索，但是下车之后的行动范围会被限制，无法离开越野车太远。

在野外会随机刷出敌人的车队，如果跟敌人的车队撞上的话就会强制进入战斗。野外的战斗跟城内差不多，不过敌人通常比城内遇到的多。由于野外不是到处都有补给或者能回复的地方，所以野外最好尽量避免不必要的冲突。

藏宝图

打败敌人之后有一定几率能从他们身上获得藏宝图，拿到藏宝图之后，地图上相应的位置就会出现一个标志，前往指定的位置就能找到宝藏。但是宝藏是有限时的，拿到藏宝图之后就会开始倒计时，限时之内如果拿不到，宝藏就会消失。



越野车改造

搜集零件回来之后可以委托帕德改造越野车，改造能够提升越野车的速度、转弯性能耗油等各方面的数据。除此之外，某些特定的地形还需要用特定的零件改造之后，越野车才能通过。将废料零件按照特定的方式组合之后能够得到汽车的零件，不过，高级的零件要获得“教本”之后才能制作，而“教本”可以通过完成支线获得。



流程攻略

序章 绝望的男人

●开始游戏后就身在“宿敌的主城”里，如果玩家的主机里有“《如龙》系列”任意一作游戏的存档，那么在游戏开始时就能够获得“最优质罐头”。

●走上楼梯触发快攻连段、终结重击、防御、闪避的战斗教学，教学结束后干掉所有敌人。

●上楼来到下一个房间后触发秘孔、奥义、爆发的战斗教学，秘孔的教学结束后系统会提示是否开启自动秘孔模式，建议选择开启。和之前一样，教学结束后将敌人一网打尽。

●进入第三个房间干掉所有敌人后来到最上层触发剧情。

BOSS 南斗孤鹫拳传承者 西恩



因为只是游戏序章的第一个BOSS，所以难度还是比较低，只要在西恩发动攻击时防御他的攻势，然后再不断重复秘孔→奥义的操作就行了。

第一章 奇迹之城

●分别与右边的满脸怒容的男子以及左边的女子对话，等卫兵都下来之后和卫兵对话，然后往外走。

●和头上有“S”标志的 NPC 对话可以进行存档。

●触发和野心勃勃的男子对话的剧情，然后去和存档点旁边的行商模样的男子对话。

●在这里和身体不适的男子对话后选择治疗后可以获得各种道具，这些道具可以反复获得，在收集完主线所需要的 2 个道具后建议多刷些“劣质肉干”。

· 在城墙左边和身体不适的男子对话选择治疗后可以获得“打火石”。

· 在城墙左边靠近城门的身体不适的男子对话选择治疗后可以获得“劣质肉干”。

· 在城墙右边和身体不适的男子对话选择治疗后获得“像石头一样的饼干”。

· 在存档点旁边和身体不适的男子对话选择“戳刺秘孔治疗”后获得“豆类零食”。

●来到城墙左边和低头的男子对话进行交换的话交给他任意一个食物类的道具后获得“手提箱”。

●来到城墙右边和老人对话将任意道具（除了手提箱）交给他，获得“肥皂”。

●在存档点右边和客车旁边的发抖的女子对话，将打火石和手提箱交给她后获得“香烟”。和最左边的心情不悦男子对话，首先使用任一物品给他（他不会收的，所以给什么都行），然后返回城门前和旁边的男子对话使用任一食物和他交换可以获得“性感写真集”，将其交给心情不悦的男子后可以获得“高纯度”汽油。

●在行商模样的男子处使用 2 块“劣质肉干”就能换到“十字弓”。和对面带着狗的老婆婆对话，然后再和行商模样的男子对话，使用 1000 以上的点数可以换到“高级狗罐头”，将其交给带着狗的老婆婆后获得“高价宝石”。如果再凑齐 1000 以上的点数可以换到巧克力片，拿去给城墙左边的兄妹俩可以获得“蜡笔”。

●凑齐了“十字弓”和“高价宝石”之后去和野心勃勃的男子对话获得“伊甸的许可证”并且触发战斗。往城门方向前进触发剧情，之后是和不法分子的杂兵战。



●剧情后自动来到牢房里，调查牢房的门，对面有存档点。在楼梯口触发剧情之后上楼离开地牢来到伊甸城市里，分别触发完南北两边的卫兵剧情之后站在楼梯口前的男人就会走开，进入楼层里。

第二章 囚犯斗技

●剧情后往外走，触发三场回忆战（简单来说就是给玩家送经验值来了），其中有蓄力攻击的战斗教学。

●战斗结束后可以通过在牢房里坐在椅子上进行回忆的方式继续刷一下经验值，和出口处的卫兵对话前去参加囚犯斗技。

●虽说剧情里是说了囚犯斗技不会进行治疗，不过还是能够使用道具来回复体力。第一战的内容是将所有敌人干掉。第二战是将对手的 2 个敌人干掉，虽然是两个大体型的敌人，不过拳四郎的搭档会拖住另外一人，所以一个个干掉就行了。第三战的内容是干掉刚刚和拳四郎搭档的男人，他看着比较狠不过也是一般的大型杂兵水平，之后就是 BOSS 战。

BOSS 恶魔的化身

敌人的体型很大，不过攻击还是能够被防御下来，而且攻击的动作弧度比较大，看清楚他有异动的时候就马上进行防御就不会造成太大的伤害。

首先攻击他的脚，一边脚被打跪了之后换另一边，两边脚都打跪下之后他会呈现 OTL 的姿势，这个时候攻击任意部位来输出伤害，他起身之后会处于爆发状态，不过攻击还是能够使用防御抵住，然后重复之前的操作。

降其体力将至一半以下之后会提示爬楼梯，爬上楼梯之后和他的上半身进行对战，攻击他的手臂即可，之后随着演出一起落到地上，跟着 QTE 按按键就能结束战斗了。



第三章 凶兆

●询问贾古雷四个问题，然后跟着他一起前往大圣堂和集市，离开集市后向前走一段路触发剧情，在小路里被诡异的男子搭话之后前往博弈场，剧情过后再出来，前往北段的霓虹街触发杂兵战，继续前进又是一场战斗。

●战后往回走触发制作护符的教程。教程结束后离开店里，前往烟囱街南侧大街的存档点前触发剧情，然后前往集市前广场的右下角和卫兵对话。剧情后去大圣堂与奇莎娜见面。

●离开大圣堂后前往市集右下的出口和伊甸市民对话选择“是”之后开始和凶王军进行对战。

●新出现巨汉喽啰类型的敌人，使用蓄力攻击或者是背后攻击十分有效，优先解决周边的小杂兵，剩下的巨汉留到最后慢慢料理就行了。剧情后又有一场杂兵战，紧接着就是 BOSS 战。



BOSS 塔鲁迦

由于敌人会用枪，所以防御在本战里的效果不大建议多使用闪避来回避敌人的攻击。除此之外就没有值得注意的地方。二周目打高难度的话建议多准备些提高枪弹防御的防具和护符。



第四章 监狱传说

●主线里触发支线任务的教程，要协助帕德造车，需收集指定的部件。前往废料店，剧情后离开店里，来到对面的酒吧 · 锈钉，剧情后出门来到对面的车库，强制杂兵战后返回废料店。

●因为钱不够所以暂时没法买零件，离开废料店后前往集市前广场的大门前触发和卫兵的对话之后可以在伊甸里自由行动了。之后再和卫兵对话一次选择“嗯”，触发强制杂兵战之后就有足够的钱可以购买“修车零件组合”了。

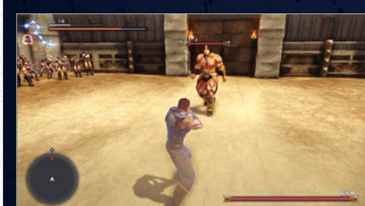
●在废料店买完零件之后前往车库，剧情后和帕德对话进入开车的教学，R2 键踩油门前进，L2 键刹车和倒车，左摇杆控制前进方向，□键涡轮增幅，× 键下车，〇键上车。教程结束后可以自己在荒野熟悉操作。在回程路上会触发强制战斗。

●回到伊甸之后前往诊疗所和李白对话，之后开启根据地系统，在根据地里可以进行存档和体力回复等行动。出门后可以捡到贾古雷的小弟裘古雷，免费配信的 DLC 道具可以在他这里领取。

●做好补给工作后，前往车库和李白对话来到荒野，开车前往坎萨图拉，沿着东南方向的公路就能到了，路上会有一次强制战斗。

●来到坎萨图拉门前触发剧情后有 2 场杂兵战，之后会有 2 场 BOSS 战，所以要注意防御，别消耗太多体力和回复品。

BOSS 坎萨图拉典狱长 威格尔



BOSS 的拳头攻击无法防御，只能靠闪避来躲开。当他处于爆发状态时攻击力会上升，需要小心应对。

BOSS 北斗四兄弟 二哥 托席

这场战斗无论胜负都不影响剧情进行。

托席的战斗风格和拳四郎类似，而且属于能防御的范围，他的远程攻击可以靠左右方向闪避来躲开。当他进入爆发状态后攻击力会上升，建议靠闪避来回避他的攻击。爆发状态结束时托席会开始咳嗽，这个时候就能乘机输出。



●战后选择和托席学习拳法，让托席使用 5 次化解（当他两手发光时进行攻击）并打败他，内容和前一战差不多，战后和托席对话选择“结束修行返回伊甸”，剧情后本章结束。

第五章 阴与阳

●章节开始不久就有一场强制战斗，开启准确秘孔的战斗教学。

●战斗后前往伊甸正门大路前方的存档点（可以看地图确认）旁边触发剧情，开启死亡挥棒系统的教学（简单来说就是用打“棒球”来干掉敌人），按住〇键准备，当画面中间的准心变成黄色时放开按键就能打飞敌人。

●剧情后开车返回伊甸，从这时候开始和大地图上的存档点 NPC 对话后就能够在存档点之间自由移动了。刚进入门口触发剧情，离开市集前广场后触发剧情战，然后前往大圣堂找奇莎娜。

●来到夜店门口触发剧情，解锁悬赏要犯猎人的支线，前往霓虹街触发与要犯的战斗，向前走一段路触发酒保支线的剧情。做好补给工作后回到斗技场北侧广场进入夜店里。

●进入夜店触发和莱拉对话，然后离开夜店进入对面的斗技场开始 BOSS 战。

BOSS 南斗水鸟拳 雷伊

雷伊的攻击范围比较广，使用闪避是不太明智的选择，建议多使用防御来减少伤害。不过雷伊的攻击是有刀剑般的贯穿效果，所以防御和闪避时机要把握好。雷伊的跳跃攻击是朝向拳四郎的直线轨道，使用闪避来回避就能解决。在他攻击之后会有一小段硬直，抓住这段时间来进行攻击就能一口气打掉他不少体力。在他的体力减半和残血的时候会触发 QTE，如果失败的话拳四郎的体力会被削掉大半。



第六章 重逢

●剧情后自动来到夜店，往外走触发剧情，解锁囚犯斗技，和斗技场前的 NPC 对话就能参加囚犯斗技。

●来到根据地门口触发剧情，然后前往夜店触发强制战斗，解锁经营夜店模式。

●进入根据地休息到第二天后，前往大圣堂触发剧情，然后跟着奇莎娜来到大圣堂后方，剧情后前进几步路解锁拳四郎帮（打）治（音）病（游）的支线。

●做好准备工作后前往车库和贾古雷对话选择出发，和帕德对话可以加油。

●开车前往地图西边，开过山道后来到高地聚落，位置在地图上有标示，寻找有存档点标示的山壁边就能见到了。

●和入口旁边的村长对话后前往聚落南边触发剧情，解决掉两个杂兵后自动返回聚落。

●回到伊甸后在身上持有金钱 2500 以上的情况下和帕德对话选择“参加比赛”，再选择新手杯的初级，开始进行赛车比赛，需要注意的是赛车的时候车子的耐久力不会自动回复，所以要斟酌使用涡轮增幅。在向终点冲刺的时候是直线跑道，建议在跑最后一段路时再使用涡轮增幅。

●取得冠军后拿到主线所需要的零件，然后需要 2 个“老化的橡胶材”和 5 个“铁丝”，这些在坎萨图拉大门附近的采集点能够收集到，寻找那些白色的光柱就行了。

●收集完素材之后和帕德对话选择“改造越野车”，然后在轮胎部分选择修理“WILD-001”，然后将其给车辆装备好。

●和帕德对话前往荒野，往地图左上角方向前进，靠近山道入口触发剧情。

●山道口的剧情之后就是杂兵战，他们的动作不快，不过和一般杂兵不同，在同伴被击倒时不会对拳四郎产生恐惧情绪，所以尽量速战速决。第一轮战斗结束后贾古雷会追着敌人离开，沿着路一边前进一边干掉途中的两波敌人，被围攻的时候尽量使用防御来抵挡敌人的攻击，和贾古雷汇合后会遇到最后一波敌人，其中还会有个巨型的敌人，建议攒满七星量表后跑到狂化人们中间来一记爆发，攻击力够高的话能把很多小杂兵给一波送走。战后贾古雷离队。

●前进至山顶触发 BOSS 战。

BOSS 神秘男子

需要注意的攻击是他防御时的反击，这个反击可以通过左右闪避来回避。神秘男子的攻击力较高，所以在打出秘孔之前尽量少用空隙较大的△键攻击。在他进入爆发状态时需要小心他的蓄力攻击，向后方不断回避可以避免被攻击打中。



第七章 南斗最强之人

●和贾古雷对话离开村子，开车返回伊甸，在门口就触发杂兵战，一边干掉敌人一边前进到集市前广场。

●目前城市里的设施除了存档点之外都没法用，边打边前进到烟囱节触发剧情之后可以使用市集的商店和存档点来进行休整，在可以行动的区域里有 3 个 NPC 可以通过给他们治疗来获得回复品。

●从烟囱街的存档点旁边进入巷子里，一路打倒敌人来到霓虹区，触发剧情之后可以在这里进行存档和补给，之后继续边打边前进来到夜店触发 BOSS 战。

BOSS 南斗凤凰拳传承者 圣帝沙乌萨

在把沙乌萨的体力减少到四分之三以下并触发 QTE 之前是无法将他打出秘孔状态的，再加上沙乌萨的攻击动作很慢，所以在输出伤害时建议多以□键攻击为主，这样能够防止他对拳四郎进行攻击。如果让沙乌萨捉住了攻击的时机的话，需要小心当他说出“この体に北斗神拳（下略）”，因为之后会使出一招强力的破防攻击，回避方法是当他说出这台词的时候向左右方向闪避。将他的体力削减至三分之一左右时他会进入爆发状态，趁现在让拳四郎也进入爆发状态并一口气将他的体力削至见底就能够触发 QTE，QTE 成功的话能直接打败沙乌萨。



第八章 扭曲的杀意

●前往博弈场和负责人对话，之后雷伊离队。

●返回根据地睡觉到晚上，首先去劫盗酒吧，然后前往兵营。

●再次返回根据地，睡觉至白天，再次前往兵营。剧情后离开兵营前往斗技场的牢房。

●又一次（别急，最后一次了）回到根据地，睡觉到晚上。

●首先前往博弈场前和一群杂兵战斗。战后前往霓虹街的废弃大楼，又有一场杂兵战。来到废料街的废料店旁边触发第三场杂兵战，战后前往废料街后巷的空地，和雷伊对话询问四个人问题，任意询问了之后，真正的杰基是面对着雷伊的蒙面人中最右边的人。

●雷伊被带走后在斗技场前和卫兵对话，之后前往夜店找莱拉进入斗技场触发 BOSS 战。

BOSS 北斗四兄弟 三哥杰基

战斗分为两个阶段。第一阶段是处于主视角的状态，无法让拳四郎移动，在防御的时候甚至无法移动视角，不过通常情况下能够进行攻击、防御和闪避等操作。第二阶段时视角就会恢复正常，杰基会用防御挡下大部分的攻击，所以建议使用△键的重攻击作为起手动作。在连段的期间杰基会用霰弹枪来反击，在看到他摆出架势的时候迅速闪避。除了霰弹枪之外杰基还会使用炸弹，由于无法防御，因为炸弹的攻击范围较大，所以建议看到他要扔炸弹的时候赶紧躲得远远的。当他进入爆发状态时攻击的频率就会加快，所以在他出现空隙能让拳四郎上前攻击之前尽量以闪避为主。



第九章 追求究极的渴望

●前往大圣堂找奇莎娜，然后到市集前广场触发和拉奥的剧情。

●和帕德对话前往荒野，开车前往狂化村。如果想要多学些招式的话可以先绕到去坎萨图拉找托席。

●在狂化村入口触发剧情，在广场的枯井边可以在守墓人那里购买一些回复品。

●前往山顶触发剧情，之后在村口和奇莎娜对话触发剧情，进入 BOSS 战。

BOSS 北斗四兄弟 大哥拉奥

一开战拉奥就会处于爆发状态，如果拳四郎和拉奥的距离拉得太远的话他就会发动远距离攻击，通过闪避可以回避伤害。需要小心的攻击是拉奥的正面大范围攻击，如果没有躲开的话会被削掉很多体力。主要的攻击机会在拉奥飞踢之后出现的硬直，多使用□键连击以及秘孔来进行输出即可。



第十章 凶王阵营

●去伊甸的入口和左边的卫兵对话，然后在大门之外的岗哨前和正对面靠墙站着的凶王军打扮的男子对话，付给他 5 万理想币打听情报，如果没钱的话可以去兵营接通缉犯任务，打一两个就足够了。

●前往废料街后巷的空地旁边和修理工对话，然后返回车库和帕德对话前往荒野，来到地图南边的山道入口，因为入口被石头堵住无法继续前进，所以返回伊甸。

●在车库里和帕德对话获得“岩斩爪”，修理需要 3 种素材，分别是生锈的螺丝 ×12、废铁 ×8、金块 ×4，在刚刚来过的山道入口附近搜刮白色的光柱可以集齐素材。修理完之后将“岩斩爪”给车辆装备好。

●回到之前没法走的山道入口，加速冲刺就能将石头给撞坏，前进至尽头触发剧情，之后返回伊甸。

●前往根据地休息至晚上，然后前往夜店找莱拉拿到情报，之后返回根据地休息至早上。

●去车库和帕德对话前往荒野，身上的回复道具记得带够，抵达目的地之后就没法进行补给了。来到地图右上角的位置触发战斗，然后和之前的套路一样，边打边前进，来到尽头触发 BOSS 战。

BOSS 凶王

和之前的 BOSS 相比，凶王的攻击力很高，不过□键的连段对他也能打出硬直，所以只要在凶王准备进行反击时做好防御和闪避的准备就不怕了。当他进入爆发状态时移动速度会提升，而且还会迅速缩短与拳四郎之间的距离，需要多加小心。



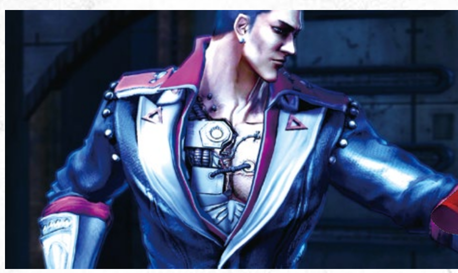
最终章 北斗之男

●开车返回伊甸之后前往大圣堂触发和奇莎娜的对话之后，需要在伊甸四处和人打听情报。

●打听的顺序依次为：夜店前→舒活街公园旁坐着的老人→博弈场负责人和博弈场里的中年男子→根据地前的老婆婆→废料店店主。

●打听完之后返回大圣堂和奇莎娜对话。此后就是 BOSS 战→连续杂兵战→ BOSS 战的连续战斗，趁现在多打些通缉犯来赚钱来做好准备工作吧。

●进入根据地和随从对话选择“嗯，已经做好万全准备了”，之后就是和纳达伊的 BOSS 战。





BOSS 伊甸创始者 纳达伊

纳达伊的战斗风格算是之前的加强版，他的防御很硬，在使用△键攻击破防之后再接上普通攻击来进行输出。如果和他拉开太远的距离他就会使用远程攻击，所以以打近战会比较有效率。当纳达伊的体力减至一半以下之后，攻击力和攻击速度都会提升，多使用闪躲和防御来扛住他的攻势。



●和纳达伊的战斗结束后就是边走边打的杂兵战，在尽头就是本作的最终BOSS 战了。

BOSS 企图成为神的男子 塔鲁迦

塔鲁迦一开始和之前一样，会用枪来进行攻击，他的攻击准备动作很短，高难度下最好是贴近他身边来观察他的动作来做防御或者闪避的准备。当他进入爆发状态时，速度就会大幅度提升，甚至会一瞬间窜到拳四郎的背后来攻击，所以建议按住 R1 键锁定他之后来进行应对，如果实在是追不上的话就多使用闪避来重整态势。



通关要素

通关后可以在主菜单页面里选择“无尽伊甸”模式来选择是否读取通关存档，无视时间线来在伊甸探索，从而完成支线或者各种收集要素。在该模式下探索完之后，可以返回到根据地选择“制作通关资料”来储存通关存档，方便进行多周目游戏。

二周目开始追加“EX-HARD”难度。

●周目继承要素

- 角色等级
- 能力解锁进度
- 装备和宿星护符
- 所有与主线无关的物品
- 勋章
- 成就目录

●不继承的内容

- 支线任务的进度
- 通缉犯的进度

奖杯列表

杯种	名称	取得方式
白金	真·北斗神拳传承者	获得所有奖杯
铜杯	勋章搜集家	勋章获得率达50%
金杯	勋章大师	勋章获得率达100%
铜杯	一雪前仇	战胜西恩
铜杯	到来之男	完成序章
铜杯	邂逅之男	完成第一章
铜杯	获释之男	完成第二章
铜杯	击退之男	完成第三章
铜杯	攻克之男	完成第四章
铜杯	超越之男	完成第五章
铜杯	重逢之男	完成第六章
铜杯	解谜之男	完成第七章
铜杯	斩断恩怨之男	完成第八章
铜杯	获认可之男	完成第九章
铜杯	焦躁之男	完成第十章
银杯	北斗之男	完成最终章
铜杯	我要向尤莉亚小姐告状哦	以第一人称视角注视奇莎娜3分钟
铜杯	错手消毒	对沙乌萨消毒
银杯	托席，不要紧吧?	未攻击咳嗽的托席
银杯	世纪末实录	以[EX-HARD]难度完成游戏本篇
银杯	救世主者也	完成所有支线任务
铜杯	荣誉卫兵队员	悬赏要犯猎人的荣誉证明
铜杯	街头行医	治疗市内的路上民众达100人
铜杯	伊甸清道夫	击败城市内来挑衅的敌人达500人
铜杯	遇袭大师	获得所有遭遇战勋章
铜杯	世纪末交易家	以物易物次数达100次
铜杯	世纪末防具迷	获得所有的防具
铜杯	世纪末配件迷	获得所有的配件
铜杯	统领宿星者	获得所有的宿星护符（DLC除外）
银杯	穷究宿星者	炼成所有的宿星护符至★7（DLC除外）
铜杯	世纪末富豪传说	赚取的理想币累计达1000万
铜杯	世纪末挥霍传说	花费的理想币累计达1000万
铜杯	传承者证明	使用所有的北斗神拳奥义
铜杯	击败打虎	战胜来自异世界的高手
铜杯	滚回神室町去!	战胜来自异世界的巨恶
铜杯	力克冥斗	战胜从战斗一开始即化为鬼神的男子
铜杯	平静更胜净水	战胜认证的托席
铜杯	出师的传承者	解放3种能力
铜杯	飞升的传承者	解放50种能力
银杯	觉醒的传承者	解放所有的能力
铜杯	哀叫声搜集家	奇特叫声收藏全数搜集
铜杯	咿咧噗粉碎者	破坏20个“咿咧噗”武器
铜杯	荒野的寻宝猎人	在荒野手机的材料累计达1000个
铜杯	无需加速	越野车倒车行驶累计达10km
铜杯	世纪末飙车小子	达成越野车形式达500km
银杯	世纪末车迷	获得所有的越野车零件
铜杯	荒野顶尖赛车手	在5种比赛的初级、中级、高级难度得冠军
铜杯	伊甸公认美食大使	称霸所有的餐饮店餐点
铜杯	夜之帝王	在少爷拳四郎中完成所有任务
铜杯	花团锦簇时	在少爷拳四郎中30名公关小姐全数招揽
铜杯	THE拳斗士	在斗技场的所有囚犯斗技中获得冠军
铜杯	伊甸单挑王	以决斗战胜所有的对战对手
铜杯	超级医师	在拳四郎诊所中所有的侦察曲完全连段
铜杯	摇酒大师	在酒保阿拳中获得阶级S
铜杯	死亡大炮打者	在死亡挥棒所有的赛程中获得S阶级
铜杯	乐园赌徒	在博弈场中获得筹码累计达150,000枚
铜杯	夹娃娃高手阿拳	在夹娃娃机中获得所有的奖品
铜杯	考古电动玩家	游玩沉眠在荒野中的所有电玩游戏
铜杯	帮忙大师	在生意人阿拳中赚取理想币累计达100万



作为硬核动作游戏中的巅峰之一，"《猎天使魔女》系列"的魅力无需多言，但由于WiiU平台独占的原因，想必仍有不少玩家未曾体验过二代。下文攻略将详尽解析战斗系统与收集要素，帮助各位玩家更好地体验这款佳作，初代攻略可参考《次时代专辑》第十辑《蒸汽世代》栏目。

文 六等星　美编 Juxi

注：本攻略以日文版为主　　游戏对应版本 V1.0

猎天使魔女 2		Nintendo
ベヨネッタ 2		动作　日版
2018年2月17日	本地1～2人、在线1～2人	无对应周边
售价为6458日元		NS

游戏系统

菜单翻译

STORY（故事模式）

故事模式分为CONTINUE（继续）与CHAPTER SELECT（章节选择），选择继续会读取玩家上一次完成战斗的记录点位置，利用这个特性可以反复尝试战点战斗，获取更高评价。

キャラクターセッティング	角色换装
プレイヒストリー	评价一览
难易度选択	难易度选择
プラクティスモード	练习场
オプション	游戏选项
タイトルへ戻る	回到标题

TAG CLIMAX（合作模式）

パートナー検索	玩家搜索
パートナー待ちうけ	等待玩家
キャラクターセッティング	角色换装
オプション	游戏选项
タイトルメニューへ戻る	回到标题

操作列表

功能	按键
移动	左摇杆
视角	右摇杆
手部攻击（P）	X
腿部攻击（K）	A
射击 / 互动	Y
跳跃	B
武器切换	R
魔力解放	L
闪避	ZR
锁定	ZL
丢弃捡取的武器	按下左摇杆

功能	按键
道具使用	方向键←/↑/→
挑衅	方向键↓
装备界面	-
系统菜单	+

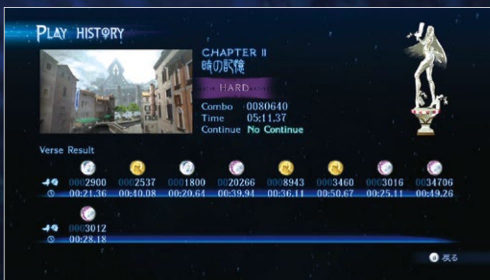
功能	触屏操作
移动	按住前往的方向
攻击	单击敌人
跳跃	双击屏幕
闪避	滑动屏幕

关卡难度

游戏共计 19 个关卡，其中 17 个关卡有评价系统，难度分为 EASY、NORMAL、HARD、∞ CLIMAX4 个难度，一周目最高只能选择 HARD。难度之间除了敌人配置、强度存在区别外，∞ CLIMAX 下魔女时间闪避判定会更为严格。

评价系统

每个章节中存在若干个战点（VERSE），每个战点完成后会跳出评分系统，按照连击得分、时间、受到伤害三项要求给予评价，并得到一个总评价，而完成章节后还会根据整个章节的三项指标给予一个章节评价。



评价系统分为石头、铜、银、金、白金、紫月 6 个等级，其中战点单项评价最高为白金，只有在战点三项都获得白金的情况下，才能在总评价中获得紫月评价。

收集要素



玩家能够更换的物品有武器与饰品，角色与部分服装也能提供相应的状态加成。

武器通关游戏流程获得相应的收集品便可解锁，可参照后文的收集攻略，饰品、角色与服装需要达成相应的评价条件，并在商店购买才能获得。

武器一览

常规武器	获取方法
ラブイズブルー（Love Is Blue）	初始武器
ラークシャサ（Rakshasa）	第一章
カフカ（Kafka）	第二章
アンダイン（Undine）	第四章
チェルノボーグ（Chernobog）	第五章
武甕槌（Takemikazuchi）	第八章、第九章
サラマンドラ（Salamandra）	第十章
アルーナ（Alrune）	第十一章

隐藏武器	获取方法
スカボロウフェア（Scarborough Fair）	Normal 难度通关后购买服装クチュールバレット（オールド・前作）获得
妖刀 修罗刃（Shuraba）	Normal 难度通关后购买クチュールバレット（オールド・前作）获得
ハンドガン（Handguns）	Easy 难度通关
ワンワン（Wan Wan / Chain Chomp）	Hard 难度通关
アンフォーギヴン（Unforgiven）	Hard 难度通关切换罗莎使用
ロダン（Rodin）	商店购买罗丹门票并挑战罗丹取得胜利

饰品一览

饰品	效果	获取方法
セレーネの光	魔力 1 格以上时被击中，自动消耗魔力，发动魔女时间	初始
魔界交信器	魔力 4 格以上时长按 X+A 发动召唤攻击	
プーリーの守护蝶	魔力 4 格以上时长按 X+A 发动召唤替身	
ディネタの星	体力未满时，按十字键↓挑衅敌人回血	
恶因恶果の数珠	紧急回避时，以魔法攻击代替魔女时间	
绝望の眼差し	装备时敌人一直处于激怒状态，用来增加连击分数赚钱	
报酬の小槌	用酷刑技能打倒敌人时掉落的奖励增加	
マハーカーラの月	敌人攻击的瞬间向其推左摇杆，反弹其攻击，在自己硬直无法回避时也有效	
破灭の耳饰り	魔力充满时，按 L 键召唤魔导机	任意难度通过第十四章
永远なるマリオネット	战斗时会自动调节攻击类型，轻松使出连击	Easy 难度通关
时の腕轮	魔力 4 格以上时，按 L 自由发动魔女时间	Normal 难度以上通关并全部为黄金以上评价
绝顶の腕饰り 2	装备后魔人的攻击力增强，但受到的伤害增加	Normal 难度以上通关并全部为白金以上评价
长の证	魔力消耗完毕后立马回复 2 格魔力	完成 25 项“魔女之泪”
绝顶の腕饰り	魔力槽无限	完成所有“魔女之泪”

服装解锁

原先需要 amibo 解锁的服装在 NS 版中可以直接购买。

商品名称	价格	入手方法
魔女のたしなみ（ラークシャサ）	30000	同名武器入手
魔女のたしなみ（カフカ）	30000	同名武器入手
魔女のたしなみ（チェルノボーグ）	30000	同名武器入手
魔女のたしなみ（武甕槌）	30000	同名武器入手
魔女のたしなみ（ワンワン）	30000	同名武器入手
スーパーミラー 2	100000	初始购买
クチュールバレット（制服）	100000	购买スーパーミラー 2
クチュールバレット（妇警）	100000	购买スーパーミラー 2
クチュールバレット（见习い魔女）	100000	购买スーパーミラー 2
クチュールバレット（メタルウィッチ）	100000	购买スーパーミラー 2
クチュールバレット（ドレス）	100000	购买スーパーミラー 2
スーパーミラー 64-2	100000	初始购买
クチュールバレット（キノコ王国のロイヤルドレス）	100000	购买スーパーミラー 64-2
クチュールバレット（サラサランドのロイヤルドレス）	100000	购买スーパーミラー 64-2
クチュールバレット（ハイラルの勇者）	100000	购买スーパーミラー 64-2
クチュールバレット（银河最强のパワードスーツ）	100000	购买スーパーミラー 64-2
スーパーミラー	100000	Normal 难度通关
クチュールバレット（オールド・前作）	100000	购买スーパーミラー
クチュールバレット（修道服・前作）	100000	购买スーパーミラー
スーパーミラー 64	100000	Hard 难度通关
クチュールバレット（キノコ王国のロイヤルドレス・前作）	100000	购买スーパーミラー 64
クチュールバレット（ハイラルの勇者・前作）	100000	购买スーパーミラー 64
クチュールバレット（银河最强のパワードスーツ・前作）	100000	购买スーパーミラー 64

招式一览

スティレット	20000	ZL → P 或→→ P，快速接近目标的手部突刺攻击
ヒール スライド	20000	ZL → K 或→→ K，快速接近目标的腿部突刺攻击
アフターバーナーキック	20000	跳跃 +K 或空中→ K，在空中使出浮空踢击
铁山靠	30000	←→ P，使用铁山靠击飞目标
ヒール ストンプ	30000	←→ K，踩踏目标
ウィッチストライク	15000	跳跃 +P 或空中→ P，在空中使出升龙拳
ウィッチツイスト	15000	长按 ZR 键后按 P，回旋射击后使出升龙拳
ヒールトルネード	15000	长按 ZR 键后按 K，回旋射击后使出升龙踢
ブレイクダンス	15000	长按 ZR 键，回旋射击
チャージバレット	20000	长按 Y 键后 Y 连打、手枪射速强化
バット ウィズイン	30000	被攻击瞬间按下 ZR 键，完美闪避
クロウ ウィズイン	20000	空中→加两次 ZR 键，变身成乌鸦
アンブラン スピア	20000	乌鸦状态按两下 ZL 键，消耗 1 格魔力快速接近目标

调和系统

装备菜单第三页可以将战斗中获得的素材进行调和，获得消耗道具，需要在第一章获得调和记事本才能解锁。

调和的物品共计 9 件，依次效果为小体力回复、大体力回复、小魔力回复、大魔力回复、小幅提升攻击力、大幅提升攻击力、短时间无敌、长时间无敌和变身机甲。

除此外这个界面还能看到当前魔女之心碎片、月珍珠碎片的收集情况。在关卡中，收集 4 个魔女之心碎片可以增加一格血量，2 个月珍珠碎片可以增加一格魔力。在商店的道具菜单中可以直接购买完整的魔女之心和月珍珠。



魔女时间

白金工作室的经典系统，利用闪避敌人攻击触发一段敌人静止的时间，后文以 WT 简称这个系统。

除一般的闪避外还有完美闪避，成功后贝优妮塔会化身为一群蝴蝶躲开攻击然后立马复位，玩家可以拥有更多的静止时间攻击敌人。并且 WT 不单单只是行动上的停止，同时攻击还能直接贯穿敌人的防御。该系统是本作基础操作中最为关键的一环，不仅要依靠反应力，更考验玩家对不同敌人的熟悉程度。



战斗系统

基础动作

本作武器虽然五花八门，连段派生非常丰富，但总体思路并不复杂，只是招式效果区别，实际战斗作用基本大同小异。X 键对应手部攻击 P，A 键对应腿部攻击 K（本文以 PK 代表），通过 PK 交替出招形成基本的连段。同时本作的招式输入指令有点类似格斗游戏，指令会预先输入，所以太过摧残手柄反而得不偿失。

闪避方面则依靠 ZR 键对应的闪避以及 B 键的二段跳来执行，在空中时这些操作也全部适用。

浮空

《魔女》系列”的浮空手段很多，例如锁定向后推摇杆挑空，跳跃瞬间按下攻击（跳拳），连段派生等等。在高难度下敌人的防御以及弹反会严重影响到玩家的连击数以及攻击节奏，而进入 WT 后的浮空攻击便是很好的选择。

一般小型敌人都可以使用以上手段直接挑空开始连段，而大型敌人则要依靠带有浮空判定的编织攻击才能将其浮空，例如“四枪”的 PKK。需要注意人形 BOSS 战中虽然进入 WT 后可以进行挑空，但无法对其浮空连段，意义不大。

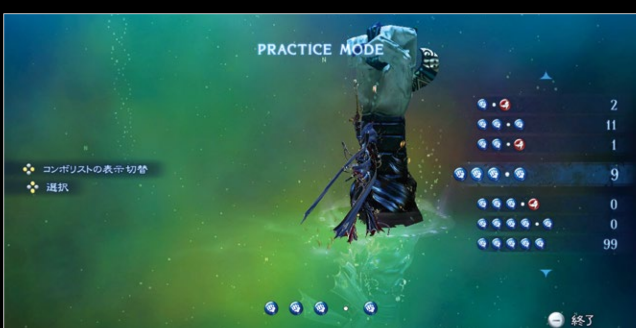


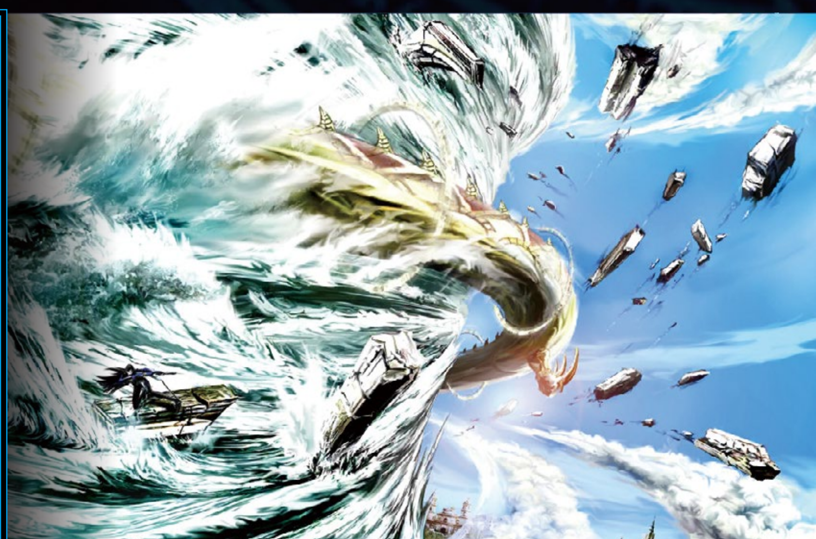
进入浮空状态玩家可以利用二段跳或是招式派生进行多次浮空攻击，例如连续多次的跳拳攻击再衔接挑空。但精英敌人无法多次挑空，在连击中会缓慢掉落。

蓄力与停顿派生

除了基本的出招外，许多武器或连段派生都可以进行蓄力长按的操作，在蓄力长按期间连段的指令并不会发生改变，蓄力之后同样可以打出后续的连段。

另部分派生招式中存在需要停顿后再按键进入另一套派生招式的操作，需要玩家对招式的节奏有一定的把握力，许多强力实用的招式都隐藏在停顿派生的最后一式。





挑衅

神谷英树作品中的经典动作，利用挑衅动作可提高敌人的攻击欲望，并增加微弱的霸体状态，同时贝优妮塔的魔力槽也会因此增长，攻击被挑衅过的敌人还能得到额外的分数与金钱奖励。

瞬移

快速按下两次ZL键消耗1格魔力即可快速接近目标，配合饰品长の证效果更佳。无论在空中还是连段中都可以强制中

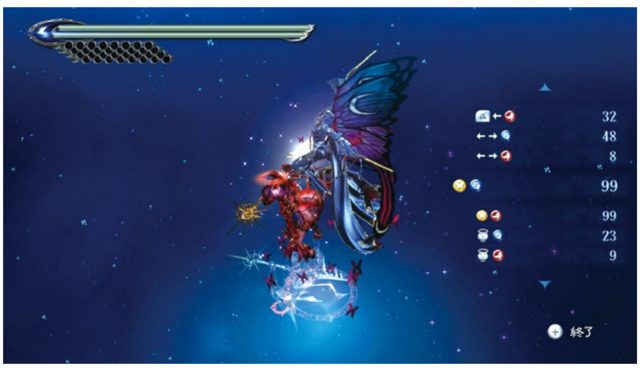


段进行瞬移，并且在敌人面前时使用瞬移可以绕到敌人身后，类似但更强于但丁的骗术师风格。

进阶・踩怪

入门的进阶技巧，在“《鬼泣》系列”中属于核心系统，不过对于滞空更长时间的“《魔女》系列”而言，使用率要较低一些。

玩家本身可以进行二段跳，每一段跳跃都可以衔接一次跳跃判定的攻击动作，例如跳拳。在连续使用了两次跳拳后跳跃次数使用完毕玩家便会落下，但如果在空中靠近敌人的身体并按下跳跃键便可以踩踏怪物一次，使跳跃次数重置，来完成更多与跳跃相关的指令操作。



进阶・Offsst

Offsst是“《魔女》系列”的核心系统（后文简写为OS），迈入高手阶段的必修课，集实用性与观赏性与一身。在战斗时玩家打出连段的途中经常因为使用闪避而使得指令重置，最后威力更高的编织攻击无法打出，但如果在闪避的同时按住攻击键，那么闪避途中便会保留玩家输入的指令，不会中断连招。例如玩家使用PPPPP连段时，在按下4P的时候按住，同时使用闪避（成功时闪避途中贝优妮塔会开枪），接着继续再按一次P便可直接打出最终的编织攻击。

除了基本的闪避OS使用，瞬移以及变豹同样可以触发OS，其中瞬移OS的操作与一代发生了变化，二代同样要按住攻击键执行OS，并且挑衅OS与菜单OS在二代中都被取消，无法使用。肯定会有些玩家疑问，是否有跳跃OS？很显然这个操作是不存在的，不但系统上没有设计，本身手柄的按键排列也不可能做到这种操作。

魔导术系统

除去华丽的近战攻击外，各类魔导术也是本作的特色之一，利用召唤魔界异兽的方式将眼前敌人撕碎。

编织攻击

大多数连段的末尾都可以触发传送阵，利用蝴蝶夫人巨大的手脚攻击敌人，二代更是增加其他召唤魔兽的编织攻击方式，独角兽、蟾蜍等悉数上阵。

野兽变身

连续按下两次闪避键即可变身成动物，地面为豹子，水中是海蛇，空中则是乌鸦。在完成一些收集挑战时需要灵活利用这些特性。

暗影巅峰

在玩家魔力槽超过8格时便可按下L键爆魔进入暗影巅峰状态，在该状态下所有的攻击动作都会变成编织攻击，并能对



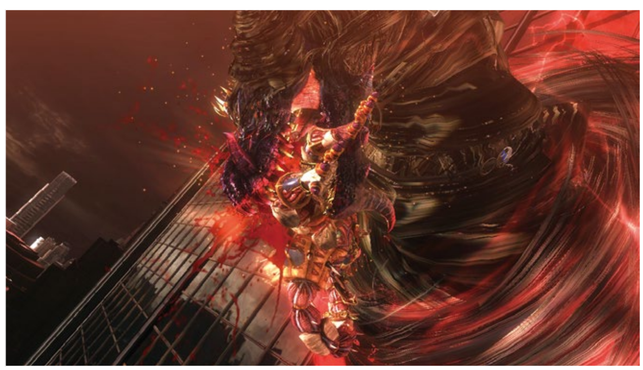
所有状态的敌人造成硬直，而原先招式中的编织攻击此时会变为威力更强的魔兽召唤攻击，并能回复体力。

拷问处决

在超过8格魔力时除了爆魔外还可以按下X+A键对一般体型敌人使出拷问处决，不仅能造成巨额伤害，完成QTE还能得到拷问额外的连击分数，拷问的演出动画很多，在精英敌人较多的战斗中能快速清理较为棘手的目标。

魔兽召唤

在BOSS血量见底后按下X+A键便会进入魔兽召唤的QTE时间，除了豪华的处决动画外，还能获得更多的分数奖励。



武器心得

ラブイズブルー
Love Is Blue



贝优妮塔的初始武器，俗称“四枪”，最能表现出本系列战斗风格的标志武器，灵活易用、简单上手，非常适合新手玩家，同时丰富的派生也有很深的研究空间，高手玩家使用起来观赏性十足。

相对于前作霸道的 PKP 派生，本作削弱了腿的出手速度后，更推荐玩家使用 PKK 或者 PPKP 快速打出带有浮空效果的编织攻击。暗影巅峰状态则以 PPPKKK 以及 PPPK · PP 进行爆发。除了常规招式外笔者还尤为喜欢旋转摇杆 +P（K）的魔力射击，击杀低血量的杂兵效果明显，不过伤害对于其他招式而言并不算高，并且耗魔严重。



编织出招列表

PPPPP	PPPKP	空中 PKK
PPPPK	PPPK · PP	空中 PPKK
PKP	PPP · P	空中 PPKP
PKK	KKKK	空中 PPPKP
PPKP	KKK · K	空中 PPPKKK
PPKK	←→ P（3 格魔力）	空中←→ P（3 格魔力）
PPKKK	空中 PPPPP	空中←→ K（3 格魔力）
PPPKK	空中 PPPPK	
PPPKKK	空中 PKP	

ラ - クシャサ
Rakshasa



“四刀”是游戏首次获得的新武器，整体风格与“四枪”类似，但伤害更低、速度更快，适合喜欢使用刃类武器的玩家。手部装备后能攻击水平面上大面积的敌人，而腿部则为垂直方向，因此想要依靠此武器打出爆发伤害更多依靠腿部的编织攻击，例如 KKK · P 与 KKK · KK · K，不过其他腿部派生多为吹飞攻击，难以控制。除此外长按攻击键的蓄力攻击也能造成较大的伤害。



编织出招列表

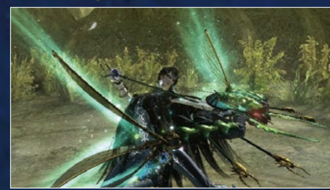
PPPPP	PP · PP	空中 PPPPP
PPPPK	PPP · K	空中 PPPPK
PKP	PPPKKK	空中 PKP
PPKP	PPPKP	空中 PPKKK
PPKK · P	KKKK	空中 PPKP
PPKK · K	KKK · KK · K	空中 PPPKP
PPKKK	KKK · KKK	空中 PPPKKK
PP · P · PP	←→ K（3 格魔力）	空中←→ K（3 格魔力）

カフカ
Kafka



作为远程武器，弓箭的攻击力自然要差上很多，并且招式变换也非常少，不适合作为主力武器使用，但在一些特殊场合能发挥出不错的作用。弓箭攻击间隔与出招速度在所有武器中最快，按住 P 键可以进行两段蓄力并带有后退效果，可以在输出的同时拉开安全距离。旋转摇杆 +P 的招式适合增加连击以及消灭血量较低的敌人。

由于速度最快这一特点，作战时一般用于快速执行 P 键指令后使出 K 键派生的爆发，例如配合上文的“四刀”使用，同时可短蓄力这一特点也令 OS 的操作难度下降不少。



编织出招列表

PPPPP	PPPP · P	空中 PKP
PKP	空中 PPPPP	

アンダイン
Undine

冰火双属性的喷射锤，可以像手枪一样在每一段招式中按住按键喷射出火焰 / 冰霜，对敌人造成燃烧 / 冰冻状态。旋转摇杆 +P（K）键即可切换冰火属性。招式没有太多变化，因为 P 结尾的吹飞攻击不利于后续连招，所以推荐以 K 结尾的编织攻击，这样可以将敌人击入地面，例如 PKK 和 KKKK。



编织出招列表

PPPPP	KKKK	空中 PKK
PPPPK	←→ P（3 格魔力）	空中 PPKKK
PKP	←→ K（3 格魔力）	空中 PPPKKK
PKK	空中 PPPPP	←→ P（3 格魔力）
PPKKK	空中 PPPPK	←→ K（3 格魔力）
PPPKKK	空中 PKP	

チェルノボ - グ
Chernobog



镰刀攻速较慢，但是伤害与范围都很可观，在应对大量低级杂兵时效果非凡，但是精英敌人过多华丽的效果反而会影响战斗时的视线。连招方面无论是 PPPPP 的水平编织攻击还是 PPKP 的竖直编织攻击都非常实用。简易连段推荐按住 P 键喷射出刀刃后，ZL → P 的冲刺攻击再配合跳跃 P 的上挑，接着使用 PKP 打出编织攻击。

编织出招列表

PPPPP	PPPKP	空中 PPKP
PKP	空中 PPPPP	空中 PPKP
PPKP	空中 PKP	

武瓮槌
Takemikazuchi



动作最慢，但是伤害最高，蓄力充电之后更是恐怖，并且因为伤害量容易超过敌人血量，因此很容易获得分数与魔力。推荐蓄力之后利用 ZL → P 起手，连接 PKP 或者 PPPP 连段，没有太多讲究，总结一下无非就是闪避、蓄力、砸砸砸。

编织出招列表

PPPP	PPPKP	空中 PPKP
PKP	空中 PPPP	空中 PPPKP
PPKP	空中 PKP	空中蓄力 P

サラマンドラ
Salamandra



电锯虽然看上去不太雅观，但却是本作中极为强力的武器之一，不仅拥有较快的出手速度，并且伤害不俗，哪怕无法触发编织攻击，蓄力的电锯伤害同样致命，可以灵活应对任何配置的敌人。在每次攻击蓄力期间，半秒左右电锯冒出红光时松开还可以额外打出一段高伤害的斩击。



アル - ナ
Alrune



虽说是鞭子，但是使用起来与前作的修罗刃有些类似，有着很广的攻击范围，并且容易造成敌人硬直，但由于伤害过低，因此多用于与其他武器搭配使用，推荐装备在腿部，不仅攻击距离更远，也能与更多手部装备搭配。

用法主要是战斗时对更多的敌人造成硬直，并利用按住攻击键对敌人进行束缚攻击的特点，改变敌人的位移，创造更佳的输出环境。推荐 P 后按住 K 键投掷再按 K 使出编织攻击的连段。在面对 BOSS 时鞭子的局限性很大，建议更换。

编织出招列表

PPPPP	KKK · K	空中 PKK
PPPPK	KKKK	空中 PPKKK
PKP	←→ P（3 格魔力）	空中 PPPKKK
PKK	←→ K（3 格魔力）	空中 KKKK
PPKK · K	空中 PPPPP	←→ P（3 格魔力）
PPKKK	空中 PPPPK	←→ K（3 格魔力）
PPPKKK	空中 PKP	

スカボロウフェア
Scarborough Fair



“四红枪”与下文的“修罗刃”都是前作的招牌武器，手感也相同。虽然类型与“四枪”一样，但是出招表上还是存在一些差异，所以与一代同样推荐 PKP 与 PPKP 的编织攻击连段以及 PPPKKK 的刷分连段。

编织出招列表

PPPPP	PPPKP	←→ K（3 格魔力）
PPPPK	PPPKK · P	空中 PPPPP
PKP	PPPKKP	空中 PPPPK
PP · K	PPPKKK	空中 PKP
PPK · K	PPP · P	空中 PPKP
PPKP	PPP · K	空中 PPPPKP
PPKK	PPPP · P	空中 PPPKKK
PPKK · K	KK · P	空中←→ P（3 格魔力）
PPKKK	←→ P（3 格魔力）	空中←→ K（3 格魔力）

妖刀 修罗刃
Shuraba



前作的热门武器妖刀修罗刃，攻速快，连段中夹杂蓄力居合能造成不错的范围伤害，灵活运用 OS 技巧更能在一套连段中无缝居合数次，不过过高的伤害对于刷分打评价而言就不太友好了。同时前作的里技“魔导圆月杀”同样保留，按住 ZL 键锁定时贝优妮塔会在前方划出魔法阵，待完成后刀身发出红光即可射出光束，需要配合饰品时の腕轮使用。

编织出招列表

PPPPP	PPPKP	空中 PPKP
PKP	PPPP · P	空中 PP · PPP
PPKP	←→ P	空中 PPPKP
PP · PPP	空中 PPPPP	

ハンドガン
Handguns

通关后的奖励武器，招式与“四枪”相同，不过无法触发编织攻击，属于彩蛋武器，没有太多实用价值。



ワンワン
Wan Wan / Chain Chomp

任天堂入股系列后的恶搞彩蛋武器，Hrad 难度通关后才能获得，腿部专用武器，拥有不错的攻击力与射程，按住 A 键还能将汪汪作为炮弹发射出去。



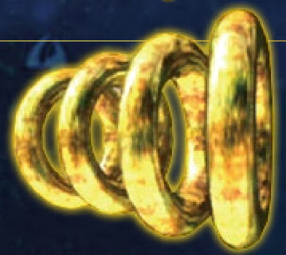


アンフォ - ギヴン
Unforgiven



Hard 难度通关后解锁角色罗莎的专用武器，使用方法与一代的“四红枪”相同，不过按住攻击键射出去的子弹在这里变成了单发的麦林子弹，伤害高上不少。

ロダン
Rodin



购买罗丹挑战卷并胜利后获得的神秘腕轮，相当于天使武器与恶魔武器的集合体，攻速慢伤害高，作为彩蛋奖励武器没有太多实战意义，娱乐至上。推荐招式有 ZR → P 和 PPKK。

多人模式



多人模式中玩家可以利用金钱提高任务的难度，分为三个星级，难度依次为 Normal（初始）、Hrad、∞ CLIMAX、∞ CLIMAX+。

多人模式中战斗系统发生了一些细微的变化，在屏幕的正上方会出现一个魔力槽与月牙槽，当两名玩家同时攻击同一名敌人时锁定指示会变成彩虹色，上方的魔力槽会开始增加，充满后双方便会直接进入暗影巅峰状态并且不消耗自身的魔力。而月牙槽表示双方玩家的连击状态，如果连击中段便会消失，魔力槽也开始下降。

多人模式中玩家可以联网与其他玩家一同挑战卡牌关卡，在等待匹配期间可以与电脑 AI 一同作战。玩家需要从 52 张卡片中选择一张进行挑战，通过投入金钱加大关卡难度，提升报酬奖励，在连续选择并完成六张卡片关卡后进入结算界面领取报酬，中途退出也可领取相应奖励。



全收集指南

RECORDS OF TIME 终焉

PROLOGUE 混沌の世界

游戏前两章为剧情战斗，玩家只需要熟悉一下操作，了解剧情即可，不包含任何收集要素，其中 PROLOGUE—混沌の世界章节中的三场战斗包含评价。

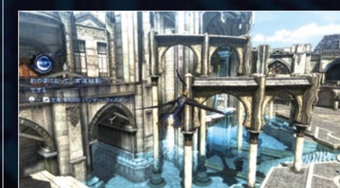
CHAPTER1 起源の都 ノアトゥーン

VERSE	乌鸦	魔女之心碎片	月珍珠碎片
13	3	7	2

出生点 4 点钟方向的码头前能看到【乌鸦 #1】与一个魔女之棺，而出生点 7 点钟方向的另外一个码头能获得【记事本 - 新たな始まり】，此处还有一块画有地图的指示牌，从指示牌的位置跳入水中，海蛇形态能进入到正下方的洞窟中，打开魔女之棺获得【魔女之心碎片 #1】（海蛇形态需完成第五章解锁）。



走上广场，从右侧的楼梯来到二楼的走廊能看到【记事本 - 神罚】，附近还有一个隐藏魔女之棺，打开后获得【月珍珠碎片 #1】。在广场 10 点钟方向还能找到【记事本 - 知らない入口】与挑战关卡 1，旁边的高台上能看到【乌鸦 #2】，需要通过旁边帐篷起跳，然后使用乌鸦能力飞过去获得。



跳进广场前方的水池中便能看到一个魔女之棺，内有【魔女之心碎片 #2】。进入水池中间的通道内可以获得【记事本 - 记忆の欠片】，通道出口左手边则能获得【记事本 - 封じられた时へ】。结束战斗 VERSE2 后，平台右侧的魔女之棺内藏有【魔女之心碎片 #3】，平台左侧巨大石像与楼梯之间的缝隙落下，变成海蛇还能在洞口中找到一个藏有【魔女之心碎片 #4】的魔女之棺。之后平台正前方废墟的左侧还能找到挑战关卡 2。



■平台左侧巨大石像与楼梯之间的缝隙落下

通过废墟中的楼梯来到地面，回头可触发战斗 VERSE4。进入商店内触发一段剧情后继续前进，通过地面塌陷的场景后来到水广场。入口右手边的魔女之棺中可以获得【ミダスの证】，左手边的隐藏魔女之棺内则是【魔女之心碎片 #5】。广场下方左边水池内能找到挑战关卡 3，之后来到广场正中间触发战斗 VERSE6，胜利后获得【唱片 - 天使の歌声 剣闘士の入场】与【记事本 -- 遗物 ~】。



BOSS 战｜智天使 勇气（ヴァリアンス）

剧情过后迎来第一场 BOSS 战，招式前摇明显，灵活利用魔女时间便可以轻松获胜，注意天上有剑刃落下时跳起浮空攻击，防止被爆炸伤害。BOSS 陷入眩晕状态后攻击剑身上的头部能造成大量伤害。

剧情过后面前便能看到【乌鸦 #3】，右手边则是挑战关卡 4，左手边能看到一个魔女之棺。站在这个魔女之棺的位置看右边还能发现一个藏有【月珍珠碎片 #2】的魔女之棺。

跳到教会下层后触发战斗 VERSE9，之后与少年对话触发剧情。打开教会大门，右手边能找到【记事本禊の场】，正前方则是【调和配方】与【记事本 No.001】，左手边的隐藏魔女之棺内还能获得【魔女之心碎片 #6】。从教会来到地面上触发战斗 VERSE10，再原路返回教会下层可以触发战斗 VERSE11。下一个场景门口会有商店，进入街道区后跳入左侧的水中能触发战斗 VERSE12，胜利后地面上能看到【魔女之心碎片 #7】。

BOSS 战｜炽天使 魅力（グラマー）

BOSS 战分为两个阶段，出招前摇明显，闪避时间非常容易把握，但攻击机会较少，最好在魔女时间的状态下使用暗影巅峰打出一套爆发伤害。



■ 挑战关卡 1 VERSE1

任务奖励 魔女之心碎片
任务要求 限制时间内击败敌人
挑战提示 敌人为霸体状态，输出机会较少，建议利用魔女时间将敌人浮空，然后通过空中连段造成尽可能多的伤害。

■ 挑战关卡 2 VERSE3

任务奖励 月珍珠碎片
任务要求 仅有魔女时间状态下能造成伤害。

■ 挑战关卡 3 VERSE5

任务奖励 魔女之心碎片
任务要求 击倒敌人增加剩余时间，消灭所有敌人

■ 挑战关卡 4 VERSE8

任务奖励 魔女之心碎片
任务要求 无伤消灭所有敌人
挑战提示 推荐使用 XAX 连招的快速编织攻击。

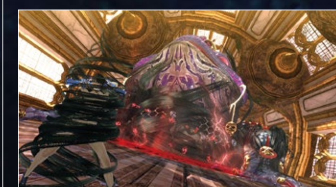
CHAPTER2 时の记忆

VERSE	9	乌鸦	1	魔女之心碎片	1	月珍珠碎片	0

出生点前方右手边便能看到挑战关卡 5，跳进水中一直走到尽头能发现魔女之棺，内有【魔女之心碎片 #7】。广场中央触发战斗 VERSE2，胜利后正前方便能看到【记事本 - 大自然の胁威】。前方触发剧情，利用魔女时间令海浪停止后，立马回头可触发战斗 VERSE3。



通过海浪到达对面后打开大门，进入立马回头可触发战斗 VERSE4。大门内能看到【乌鸦 #4】和【记事本 - 选ばれし者の道】。上楼梯后触发战斗 VERSE5，胜利后可以获得【唱片 - 天使の歌声 ウィリアム・テル序曲】，唱片左右两侧的魔女之棺打开后还能触发战斗 VERSE6。通过棱镜改变重力后触发战斗 VERSE7 与 VERSE8，之后左侧能看到挑战关卡 6。



■ 挑战关卡 5 VERSE1

任务奖励 月珍珠碎片
任务要求 利用天使的武器击败敌人

■ 挑战关卡 6 VERSE9

任务奖励 魔女之心碎片
任务要求 不断连击的情况下击败所有敌人
挑战提示 其实就是要求玩家无伤完成本场战斗。

CHAPTER3 神域 ～天国门～

VERSE	1	乌鸦	0	魔女之心碎片	0	月珍珠碎片	0

BOSS 战｜炽天使 魅力（グラマー）



本章节仅有一场 BOSS 战，分为四个部分。前两个冲浪部分仅需要躲避障碍物与攻击即可，后两个部分推荐使用弓箭进行攻击，当触发魔女时间或攒满魔力后再利用近战武器还击。胜利后获得【记事本 - 禁忌】。

CHAPTER4 邂逅

VERSE	乌鸦	魔女之心碎片	月珍珠碎片
9	1	1	1

出生点前方屋顶上的一个洞内可以获得【记事本 - 采配】，前方需要右拐的位置跳向左侧的屋顶能看到一个魔女之棺，内有【魔女之心碎片 #8】。右拐触发战斗 VERSE1，胜利后获得【唱片 - 天使の歌声 复讐の炎は地狱のように我が心に燃え 1/2】。在踢倒塔楼的位置，反方向能触发战斗 VERSE2。

跳上倒塌的塔楼，掉落至下方的墙壁上后触发战斗 VERSE3，沿着墙壁右侧前进还能看到挑战关卡 7。向上走来到平地后，一根柱子后面有一个隐藏魔女之棺，打开后能获得【月珍珠碎片 #3】。

打开门直接进入战斗 VERSE5，胜利后再打开木门，上方的电线上能看到【乌鸦 #5】，直接在下方通过二段跳便能收集。继续前进来到河边，破坏场景中的物品可以触发战斗 VERSE6。继续顺着路前进获得【唱片 - 天使の歌声 复讐の炎は地狱のように我が心に燃え 2/2】，随后触发战斗 VERSE7。看向商店左后侧的方向，看到一对情侣坐在椅子上，破坏椅子便可触发战斗 VERSE8。



BOSS 战 | 流明贤者（ルーメンの贤者）

战斗分为四个阶段，前三个阶段虽然场景发生了变化，但应对 BOSS 的策略大致相同。玩家需要利用魔女时间的机会才能对 BOSS 造成较为可观的伤害。第四阶段控制蝴蝶夫人的战斗中，玩家同样需要按下 ZR 键来躲避天使的进攻。

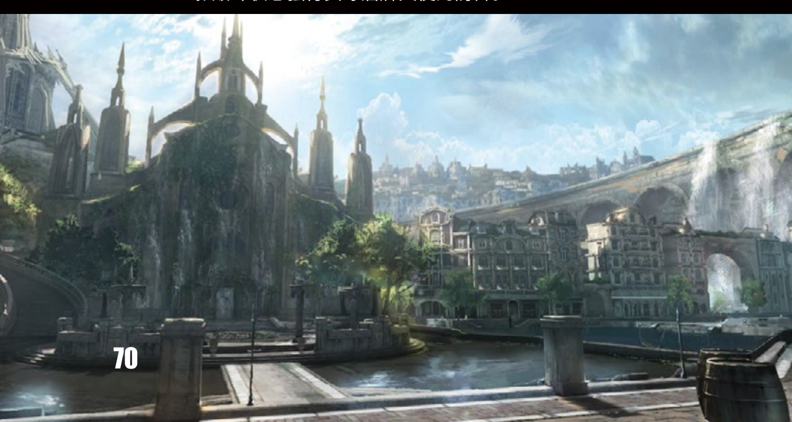


■ 挑战关卡 7 VERSE4

任务奖励 魔女之心碎片

任务要求 不断连击的情况下击败所有敌人

挑战提示 难点在于最后一名盾牌天使，最好利用之前的杂兵累积魔力，然后通过暗影巅峰状态强行贯穿盾牌天使的防御。



CHAPTER5 水の大圣堂

VERSE	乌鸦	魔女之心碎片	月珍珠碎片
11	3	2	1

水の大圣堂



一周目进入本章节教学部分会停止一会，变身成海蛇后将洛基救回岸上触发剧情。面朝教堂，左手边树的背后能发现一个隐藏魔女之棺，内有【魔女之心碎片 #9】，旁边倒塌的桥洞内还能看到【乌鸦 #6】，入口右手边则能获得【记事本 - ～水の街～】。

跳入水中触发战斗 VERSE1，水池左边的魔女之棺内能获得【唱片 - 天使の歌声 魔王 1/2】。水池右边浮到水面上有一个平台，可以进入挑战关卡 8。

进入水池深处会触发战斗 VERSE3，胜利后可以获得【月珍珠碎片 #4】。离开水池后来到地下墓地，面前便能看到【乌鸦 #7】和【记事本 - 地下墓地】，这个场景右侧的魔女之棺内还有【魔女之心碎片 #10】。调查场景中间的机关触发剧情，进入战斗 VERSE4。



场景中注满水后向正上方游去能获得【记事本 - トレードマーク】，旁边还有挑战关卡 9。离开水面来到大厅后再次落回水中能触发战斗 VERSE6。

大厅一楼左手边的隔间内能发现【残片 - 天使の歌声 魔王 2/2】，继续往右走还能触发战斗 VERSE7。随着旋转楼梯向上，中途的平台上方能看到一个魔女之棺，内有【ミダスの证】，快到达上层时的平台上还能看到【乌鸦 #8】。二楼入口处有挑战关卡 10，旁边还有【记事本 - オーバーテクノロジー】，剧情过后进入战斗 VERSE9。



▲上层时的平台上还能看到【乌鸦 #8】

控制洛基逃跑时只要注意闪避和按 L 键还击即可，到达终点后调查场景触发剧情，战斗胜利后本章节结束。

■ 挑战关卡 8 VERSE2

任务奖励 魔女之心碎片

任务要求 无法触发魔女时间

■ 挑战关卡 9 VERSE5

任务奖励 月珍珠碎片

任务要求 不落地消灭所有敌人

挑战提示 只要不使用空中招式便不用因为出招落到地面，主要小心敌人的攻击使平台发生毁坏。

■ 挑战关卡 10 VERSE8

任务奖励 魔女之心碎片

任务要求 限定时间内消灭所有敌人

CHAPTER6
天空桥

VERSE	乌鸦	魔女之心碎片	月珍珠碎片
1	0	0	0

BOSS战｜智天使 勇猛（ヴァラー）

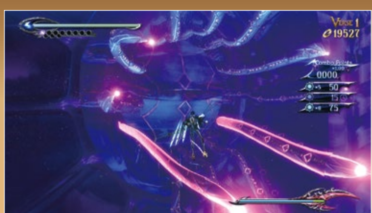


本章节无收集，仅有一场战斗。BOSS 战分为两个阶段，打法相同，推荐使用弓箭迎战，第一阶段中途偶尔会触发一次 QTE。

CHAPTER7
方舟

VERSE	乌鸦	魔女之心碎片	月珍珠碎片
5	1	0	0

BOSS战｜恶魔 潜伏



剧情过后直接进入 BOSS 战。这次的大型 BOSS 战虽然打法与之前无异，可以直接使用近战武器近距离输出，但招式躲避的时间比较难以把握，都有一定的延时性，当看到 BOSS 触手变红时应等待一小会再进行闪避，同时闭眼睛攻击前摇不明显，容易忽视。

进入怪物身体内后，破坏背后的墙壁可以获得【记事本 - 楽园への道】。一路前行触发战斗 VERSE2，这个场景的右侧有一条窄道，可以发现【乌鸦 #9】。之后进行战斗 VERSE3，胜利后回头看能发现一条岔道，通往挑战关卡 11。



■场景的右侧有一条窄道，可以发现【乌鸦 #9】。

BOSS战｜流明贤者（ルーメンの贤者）

相比第一次战斗，这次增加了几招天使攻击，闪避的判定比较诡异，打法与之前无异。战斗途中有时会出 Y 键 QTE 的提示，利用这个机会可以对 BOSS 进行重创。



■挑战关卡 11 VERSE4

任务奖励 魔女之心碎片

任务要求 仅有魔女时间状态下能造成伤害

CHAPTER8
古の文明都市

VERSE	乌鸦	魔女之心碎片	月珍珠碎片
14	2	3	2



在出生点下楼梯便能获得【记事本 - 封印】。战斗 VERSE1 过后走上台阶，右侧能发现【记事本 - 天使と悪魔と人间と】，左侧通过乌鸦飞行则可以发现一个魔女之棺和挑战关卡 12，继续顺着这条道路走到尽头还能找到藏有【魔女之心碎片 #11】的魔女之棺。

继续前进完成战斗 VERSE3，经过商店后来到广场，广场的左侧能看到【乌鸦 #10】。

调查目标后触发战斗 VERSE4，然后原路返回进入传送门，到达悠久的广场。来到下层广场，后方能找到【记事本 - 神の庭】，调查场景中间的机关触发战斗 VERSE5，胜利后获得【唱片 - 天使の歌声 调子の良い锻冶屋 1/3】。随后打开广场的大门获得【月珍珠碎片 #5】，再原路返回至魔界。

回到广场后这里会多出【记事本 - ガーディアン】，然后启动棱镜机关，穿过第二个棱镜后能看到一个紫色的物品，破坏后可获得【月珍珠碎片 #6】。启动机关改变魔界地形后，来到广场会触发战斗 VERSE7。经过商店后会开启新的传送门，从右侧绕到传送门的后方能找到【唱片 - 天使の歌声 调子の良い锻冶屋 2/3】并触发战斗 VERSE8。

通过传送门来到黄昏之庭触发战斗 VERSE9，进入室内后右上方的墙壁能看到【乌鸦 #11】，直接二段跳便可获得。





▲进入室内后右上方的墙壁能看到【乌鸦 #11】

水中的一面墙壁上可以进入挑战关卡 13。调查前方棱镜完成战斗 VERSE11 后，二层的一个魔女之棺内能找到【魔女之心碎片 #12】。

再次回到魔界后，左手边便是挑战关卡 14。走上台阶后会触发战斗 VERSE13，只需要变身后全力向上奔跑即可结束。接着完成战斗 VERSE14，修复好第二个棱镜后跳入其中，破坏中途红色的物品可以获得【魔女之心碎片 #13】。本章节结束后还能得到【记事本 - 悪魔の通货】

■挑战关卡 12 VERSE2

任务奖励 魔女之心碎片
任务要求 仅有恶魔的武器能造成伤害

■挑战关卡 13 VERSE10

任务奖励 月珍珠碎片
任务要求 不落地消灭所有敌人
挑战提示 利用弓箭的 XAX 攻击快速清理掉第一波的杂兵，精英敌人推荐二段跳到空中进行攻击，这样敌人不易摧毁下方的平台。

■挑战关卡 14 VERSE12

任务奖励 魔女之心碎片
任务要求 连招不中断击败所有敌人

CHAPTER9 ゲイツ－オブ－ヘル

VERSE	8	乌鸦	2	魔女之心碎片	0	月珍珠碎片	1

出生点右侧的平台上可以触发战斗 VERSE1，继续前进完成战斗 VERSE2 后上一段楼梯，左侧的短柱上能看到【乌鸦 #12】。在传送门面前停下，左边能看到隐藏魔女之棺，内有【月珍珠碎片 #7】，同时镜头旋转的时候还能看到挑战关卡 15。

进入传送门获得棱镜碎片后原路返回，身后能看到【乌鸦 #13】。经过商店后断桥的左边能看到一个圆形平台，上前可触发战斗 VERSE5。随后上楼梯完成战斗 VERSE6，到达圆形广场前右侧下方有两个圆形平台，可以获得【唱片 - 天使の歌声 调子の良い锻冶屋 3/3】。



BOSS 战｜预言者



BOSS 出招相当迅速，看见动作后立马按闪避即可触发魔女时间，第二阶段石块投掷攻击较难判断。想打出成套的连招比较困难，多利用闪避累计魔力发动暗影巅峰打出伤害效果更佳。

■挑战关卡 15 VERSE3

任务奖励 魔女之心碎片
任务要求 消灭敌人增加时间
挑战提示 共计 4 名敌人，时间比较紧迫。前三名敌人使用最大输出手段例如 XXXXX 连段全力击破，待第四名敌人出现时使用 X+A 的魔女拷问直接将其秒杀。

CHAPTER10 魔の领域

VERSE	13	乌鸦	2	魔女之心碎片	3	月珍珠碎片	1

正前方便能获得【记事本 - 魔界を统べる者】，然后将镜头向左转能看到悬崖边上的挑战关卡 16。完成战斗 VERSE2 后还有一条向右的分支，可以看到【乌鸦 #14】，继续朝前跳跃还能看到一个魔女之棺以及触发战斗 VERSE3，胜利后可获得【唱片 - 天使の歌声 血しおしたたる 1/3】。

在战斗 VERSE4 不断下落的过程中，穿过一片烟雾后会有三条蜈蚣的环形通道，注意途中右上角能获得【魔女之心碎片 #14】。落到地面后会进入战斗 VERSE5，看上去非常有威胁，但实际战斗难度很低，小心敌人全身变红后近距离范围的爆炸。摧毁树干的眼睛开启道路，途中能获得【记事本 - バランス】。



■三条蜈蚣的环形通道，注意途中右上角能获得【魔女之心碎片 #14】。

第二次遇见树干拦路时会触发战斗 VERSE6，消灭第一波杂兵后会出现新的精英敌人，被其投技抓住后立马旋转摇杆完成 QTE 进行反击。该场景右侧上方能看到一个魔女之棺，跳上去后沿着路走到尽头还能发现【唱片 - 天使の歌声 血しおしたたる 2/3】，紧接着还有战斗 VERSE7。攻击树干的位置左手边远处的悬崖上能看到一个魔女之棺，内有【月珍珠碎片 #7】。

到达下一个场景后旁边便能看到挑战关卡 17，而挑战关卡旁边石头上能找到【乌鸦 #15】。右拐进入分支道路，攻击树干后来到对面的平台触发战斗 VERSE8，旁边的魔女之棺内是【唱片 - 天使の歌声 血しおしたたる 3/3】。

回到正路来到一处平台后进入战斗 VERSE10，场景内有一个隐藏魔女之棺，内有【魔女之心碎片 #15】，继续顺着魔女之棺的方向可以来到一个广场并进入战斗 VERSE11，胜利后可以获得【魔女之心碎片 #16】。原路返回到之前与蜘蛛战斗的场景还能触发战斗 VERSE12。



■挑战关卡 16 VERSE1

任务奖励 魔女之心碎片
任务要求 魔女时间无效

■挑战关卡 17 VERSE9

任务奖励 魔女之心碎片
任务要求 无伤消灭敌人
挑战提示 利用弓箭远程输出还是比较简单的。

CHAPTER11 魔界～统治者～

VERSE 1 乌鸦 0 魔女之心碎片 0 月珍珠碎片 0

本关无收集，仅有一场 BOSS 战，分为两个阶段。第一阶段人形态威胁不大，并且利用浮空技可以进行连招，不像之前的人形 BOSS 那般有保护硬直，当 BOSS 召唤出紫色藤蔓后场景内会出现两朵魔花，不解决的话会束缚住玩家。

BOSS 第二阶段变成蝎子形态，由于体型问题难以判断它的出招时机，尤其需要小心正前方魔法阵释放出的魔力迸发与吸魂术。



CHAPTER12 ルーメンの贤者

VERSE 2 乌鸦 0 魔女之心碎片 0 月珍珠碎片 0



本关同样没有收集，开场后玩家会驾驶独角兽飞驰，魔力会不断累积，看到敌人登场后果断使用魔力剑气将其消灭。

流明贤者完全体状态，相比之前的战斗远程攻击的频率明显少了很多，近战攻击的出招更加明显，但是天使攻击增多，并且躲避非常困难，伤害也很恐怖。场景切换后贤者的招式还会全面强化，不过躲避的时机相同。



CHAPTER13 奇缘の街ヴィグリッド

VERSE 12 乌鸦 3 魔女之心碎片 4 月珍珠碎片 1

本章节的地图战斗对于玩过一代的玩家来说肯定很熟悉。进入修道院内，打开第二扇门后能看到商店，商店对面的二楼平台上可以获得【魔女之心碎片 #17】，直行房间内的魔女之棺内可以获得【魔女之心碎片 #18】，之后还能触发战斗 VERSE1。

从商店对面的出口来到室外的广场可以获得【记事本 - ヴィグリッドに落ちた影】，正前方的墙壁上还能看到【乌鸦 #16】。左侧的亭子里面可以找到挑战关卡 18。



▲正前方的墙壁上还能看到【乌鸦 #16】

到达地下洞窟后正前方可以获得【记事本 - 影あるところ】，完成战斗 VERSE6 后利用魔女时间停住水面到达对岸，进入战斗 VERSE7，这个场景正面的门内还有一个藏有【月珍珠碎片 #8】的魔女之棺。

利用雕像暂停时间通过岩浆喷涌的通道时，如果一次成功到达对岸的话快速连按 Y 键可以收集到【乌鸦 #17】，如果失败那就只能重新开始本关头收集了。

在摇晃的桥上完成战斗 VERSE9 后，跳到对面的平台能看到一个商店，前方走台阶左侧能看到一个魔女之棺，旁边的平台落下后还有一个魔女之棺，可以获得【魔女之心碎片 #19】。

战斗 VERSE10 中玩家会遇见前作的经典怪物双爪，不用忘记利用场景中的石柱子发动攻击。胜利后玩家正前方两个平台会倒塌，抓紧时间跳到第三个平台上可以发现一个魔女之棺，内有【魔女之心碎片 #20】（失败了掉入岩浆中可重新跳跃）。



打开石门进入室内后，左前方的窗子上便能看到【乌鸦 #18】，打开门进入走廊，右侧铁丝网内能发现挑战关卡 19。

BOSS 战｜能天使 真爱（ビラブド）

虽然是一场 BOSS 战，但是相对于前面高速的人形 BOSS 战，这个家伙就简单多了，俎上之肉罢了。



挑战关卡 18 VERSE2

任务奖励 魔女之心碎片

任务要求 限制时间内消灭敌人

挑战关卡 19 VERSE11

任务奖励 魔女之心碎片

任务要求 利用天使武器消灭敌人

CHAPTER14 魔女狩り

VERSE	乌鸦	魔女之心碎片	月珍珠碎片
7	0	1	1

本关全程驾驶魔女机甲战斗，操作方法相同，只不过按住 X 键和 A 键的操作全部变成了开火，尤其按住 X 键的机枪更是刷分刷钱利器。下坡途中可以收集到【记事本 - 究极の魔导机】。在战斗 VERSE1 场地的入口有一个魔女之棺，可以获得【魔女之心碎片 #21】。战斗 VERSE2 的广场上有一个魔女之棺，内有【月珍珠碎片 #9】。到达门前，右手边能看到挑战关卡 20。



BOSS 战 | 四元德 智慧

机甲没有什么招式，连续三场 BOSS 战只要把握好闪避的节奏，全程使用按住 X 键的机枪攻击即可，伤害刷分两不误。



挑战关卡 20 VERSE3

任务奖励 月珍珠碎片

任务要求 消灭敌人增加时间

CHAPTER15 真实

VERSE	乌鸦	魔女之心碎片	月珍珠碎片
8	1	1	0

BOSS 战 | 洛普特（ロプト）

开始三场战斗都是前作敌人的车轮战，第四场战斗 BOSS 登场。推荐近身作战，六只蓝色手臂发动的攻击比较容易躲避，远程飞行道具由于视角问题反而不好判断距离，容易中招。



剧情过后正后方能收集到【乌鸦 #19】。来到广场完成战斗 VERSE6，从大门左侧的山坡上去触发战斗 VERSE7，随后还能看到一个隐藏魔女之棺和挑战关卡 21。魔女之棺内能获得【魔女之心碎片 #22】。

挑战关卡 21 VERSE8

任务奖励 魔女之心碎片

任务要求 不落地消灭所有敌人

挑战提示 第一波敌人比较容易，而第二波敌人登场后必定会摧毁下方平台，玩家需要使用踩怪技巧保证自身浮在空中，不要使用会下落攻击的武器。如果要在空中使用闪避，一定要连续按两下变成乌鸦，一次闪避的话会直接落地。

CHAPTER16 采配の力

VERSE	乌鸦	魔女之心碎片	月珍珠碎片
7	0	1	1

前两战为飞行战斗，XY 键射击，AB 键斩击，近战攻击如果不蓄力的话无法攻击到远处的目标，而交替按 XY 键可以使远程火力最大化，但是很伤手柄，这里有一个小技巧：其实只需要交替按住 XY 键，每个键持续 1 秒左右即可使火力最大化。

到地面后正前方可以收集到【记事本 - 谒见】，右手边则是挑战关卡 22，左后方的平台跳跃过去打开魔女之棺还能获得【魔女之心碎片 #23】。通过走廊来到大门前，旁边还有商店，此时回头看走廊右上方能发现【乌鸦 #20】。



BOSS 战 | 混沌之神阿萨（エーシル）

BOSS 分为三个形态，近战攻击方面与之前的洛普特没有太大差别，但是没有六只蓝色手臂时出招那么明显，远程攻击躲避起来要简单许多。但屏幕变成红色时玩家会陷入强制眩晕，记得要快速旋转摇杆。

变身成混沌之神后流明贤者会作为己方队友参战，无需理会太多。战斗中途 BOSS 还会使用轰炸机攻击，留意地面上炮弹落点的指示。触发一段 QTE 动画后进入空战的第三阶段。

第三阶段增加导弹和光球攻击，这两种攻击方式都为多段伤害，务必连续闪避躲开所有的攻击。



挑战关卡 22 VERSE3

任务奖励 月珍珠碎片

任务要求 无伤消灭所有敌人

玩由心生 GAME PSYCH

主持人·余烬



在写本次的“玩由心生”之前，我特意去翻了下上一次的“玩由心生”在哪一期。430 期，算算也都是好几期前的事了。2017 年下半年，余烬我在各方面的工作突然暴增，不仅前往外地出差，诸如《FF12》和《超级马力欧 奥德赛》等攻略也是应接不暇，再加上还开设了“锤头鲨情报部”这一新栏目，想闲下来写点自己的文字就变得很难了。春节过后，我也是尽可能地想办法让自己多些思考时间，这样才能写出更值得一读的文章啊。本期，久别重逢的“玩由心生”来和大家聊聊 PTSD 的相关问题。

版面设计 雷普利 插画绘制 西达cida

第八问：玩游戏会产生PTSD吗？

QUESTION EIGHT

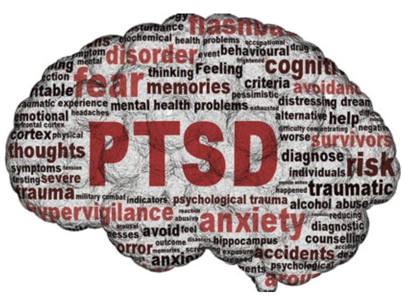
你所不知道的PTSD

玩由心生 GAME PSYCH

今年 2 月，斯通曼·道格拉斯高中的枪击案在美国弗罗里达州发生，而在这一事件之后，关于电子游戏与枪击案等暴力事件联系的讨论再一次被大众广泛关注。美国肯塔基州州长公开表示，暴力电子游戏是造成本次惨案的原因之一，而美国总统特朗普也在事后直指暴力电子游戏应该为校园枪击事件的发生负部分责任。而在美国民间，比如美国佛罗里达州的一所学校，还举行了“扔掉暴力电子游戏”的活动，活动中的孩子们将手中的暴力电子游戏光盘掰坏并扔进了垃圾箱。

关于电子游戏与暴力事件联系的讨论，其实从游戏进入到大众的视野中后就没有消停过。在这里我们不去针对这一问题进行直接的讨论，观点的表达固然重要，但并不能实质性地改变偏见和舆论本身。今天我们不妨换个角度出发，以电子游戏本身为着眼点，去思考一下电子游戏对人的影响力到底有多大，这种影响力到底能不能取代真实，甚至让人产生创伤后应激障碍（PTSD）。

创伤后应激障碍（Post-Traumatic Stress Disorder），又叫延迟性心因性反应，是指患者在遭受强烈或灾难性的精神创伤事件后，延迟出现且长期持续的精神障碍。这些创伤事件包括生命遭到威胁、严重的物理性伤害、身体或心灵上的胁迫。具体来说，经历过重大的自然灾害、严重的事故、战争、躯体被虐待、被强奸等这些创伤性的事件都有可能在之后产生 PTSD。PTSD 患者的主要表现见“心理小课堂”。



PTSD 通常是在创伤事件发生一个月后才会出现，在这之前的症状称之为急性应激障碍（Acute Stress Disorder,ADS）。另外，PTSD 也有可能在事发后数个月乃至数年延迟发作。PTSD 的患者大多为直接接触创伤事件的幸存者或受害者、目击者与救援者。症状的发作时间和持续时间视患者的状况可能不同。

恐怖作品吓死人啦

玩由心生 GAME PSYCH

在粗略了解了 PTSD 之后，不少读者可能已经意识到了，PTSD 的产生其实有不少必要的先决条件，而要在现实生活中满足这些条件其实并不容易。那么回到我们本期所讨论的问题，如果是在一个虚拟的环境中创造出创伤事件，这些事件有可能造成人们患上 PTSD 吗？玩游戏会产生 PTSD 吗？

外国游戏媒体 Fraghero 曾经制作过一个关于 PTSD 和游戏的视频，不过在这段视频中，PTSD 和恐怖游戏联系在了一起。视频中，《心灵杀手》、《极度恐慌》、《死亡空间》、《逃生 2》、《生化危机 7》、《异形 隔离》、《P.T.》、《寂静岭 2》等著名的恐怖游戏均有上榜。事实上，恐怖游戏也确实是诸多游戏题材中最容易唤醒玩家情绪的一类，依托于交互性，游戏对于恐怖内容的研究以及对玩家恐惧情绪的唤醒已经发展得相当成熟，甚至可以说是成熟得到了一个瓶颈，以至于我们很难找到更吓人的恐怖游戏了。



■ VR模式下的《生化危机7》将更具恐怖感。

在电影中，恐怖电影也是一种常常被人们提起的电影类型。由于电影本身对真实性的追求和还原，恐怖电影经常会冒出一些真的吓死人的言论。比如《午夜凶铃》，作为恐怖电影中的经典之作，关于这部电影曾经吓死过人的言论时常会被提及。而中国的不少观众在观看了这部电影之后可能会对该片的恐怖程度表示质疑，其实中国不少观众看到的本片都是经过删减后的版本。在最原始的完整版本中，恐怖的高潮是在贞子从电视爬出将高山龙司吓死后，脸慢慢地转向观众的屏幕。然后贞子慢慢地走向镜头，伸出手从观众的屏幕中“爬了出来”。由于本片的导演对这一镜头运用了一些画面特效，所以观众会感觉到贞

TIPS 除了《午夜凶铃》外，“《咒怨》系列”也是有传出吓死过人的恐怖电影，有兴趣的读者千万不要尝试观看！

子的手好像真得从屏幕中伸了出来。关于这段情节有没有吓死过人的争议很大：有人说是吓晕了几个观众，不过在媒体的报道下被无限地夸张化；有人说是吓死了一位有心脏病但依然坚持看电影的老人；还有人说这种说法其实只是电影公司的一种宣传方式。

无论是游戏还是电影，恐怖作品总是会带动游玩者或观看者的情绪。虽然也有过看完这些作品后，对现实中的某些事物或情景产生恐惧的实例，但多发生在心智还未成熟的小孩之中，最重要的是症状程度还远远达不到 PTSD 的程度。事实上，PTSD 对于患者心理上的影响主要集中在认知和情绪上。而人们在接触一部虚拟作品之前，在认知上就不会认为它是真的。由于可以随时从虚拟作品中逃回到现实，这种逃避是无法长时间持续产生恐惧和无助感的，自然也不会产生信任上的缺失。在情绪上，虚拟作品可以反复进行体验，这种反复体验本身就是一种自我选择的暴露疗法。

▼放心吧，贞子并不会从杂志中爬出来。



✚ 游戏其实有治疗效果

玩由心生 GAME ♡ PSYCH

关于电子游戏到底会不会导致 PTSD 的讨论，其实至今为止在心理学界以及游戏业界都没有一个明确的结论。本身这种可能会导致心理疾病的研究就很难去进行实验，而至今也没有一个典型且著名的病例能够进行参照。不过，虽然关于游戏是否会导致 PTSD 的研究没什么进展，但关于游戏能够治疗 PTSD 的研究却得到了证实与认可。

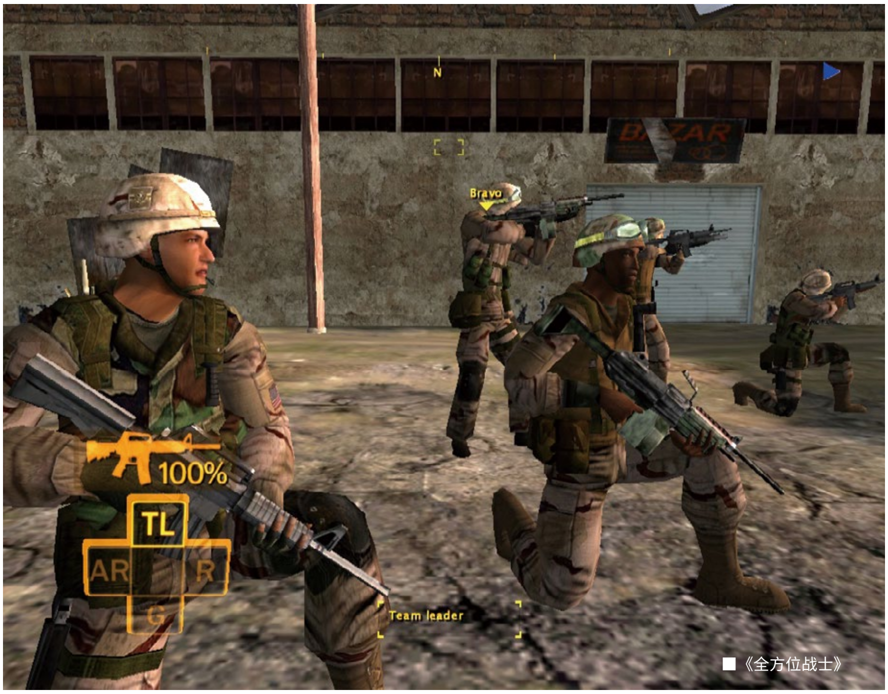
早在 2004 年，美国军事医生和研究人员便使用了虚拟现实的游戏对 PTSD 患者进行了测试。用于测试的这款游戏改编自 Xbox 的《全方位战士》(Full Spectrum Warrior)，他们将改编后的游戏命名为《虚拟伊拉克》(Virtual Iraq)。这款游戏通过还原战场上的各种环境，重现了患者在经历创伤事件时情景和恐惧，可以说是新时代的暴露疗法。暴露疗法是被广泛研究证实的对 PTSD 行之有效的认知行为疗法之一，这种方法会帮助患者面对和控制他们的恐惧。具体来说，便是以安全的方式逐级地把患者暴露于他们所经历过的创伤之中，比如通过文字重述、重新访问创伤事件发生的地点、情景再现等等。一般来说，暴露性的治疗需要在专业的心理治疗师帮助下进行。通过《虚拟伊拉克》的体验，研究人员发现，患者的闪回减少了 50%。(闪回：瞬间回忆起创伤情景，可能是产生了回忆，也可能直接激活相关情绪)

在之后的研究中，运用虚拟现实的游戏来进行 PTSD 治疗的方法被多次使用。甚至还有不少研究人员为了创造更为逼真的虚拟现实治疗体验，在治疗的情景中加入了额外的感官刺激，比如战场上的气味。

除了一些虚拟现实的 VR 游戏，去年又有一项新的研究表明，诸如《俄罗斯方块》这类的游戏拥有可能降低闪回的风险。研究者发现，比起出车祸后在急诊科里做其他事的幸存者，在事故之后的 6 小时内玩《俄罗斯方块》的人，在接下来的一周内出现闪回症状的次数减少了 62%。而在创伤事件发生的几天内多次经历闪回的人群，罹患持久性 PTSD 的风险会更高。也就是说，《俄罗斯方块》这类游戏，有助于降低 PTSD 发生的几率。

该项研究的作者，心理学教授艾米莉·霍姆斯在一份声明中说道："任何人都有可能体验精神创伤。如果我们可以通过电子游戏进行简单的行为心理干预，以抚慰创伤后的精神苦痛，减少让人备受折磨的闪回症状，那将给许多人的生命带来巨大的改观。"

随着游戏画面越来越真实以及 VR 技术的发展，电子游戏在临床上的治疗效果可能会出乎不少人的意料。也许，电子游戏在未来真正的突破并非来自于充满了商业气息的娱乐行业。



■《全方位战士》

▼ 研究人员猜测，其他类似需要视觉注意的游戏（如三消类游戏），甚至像绘画这样的活动，可能都会有和《俄罗斯方块》类似的治疗效果。



TIPS 《全方位战士》（Full Spectrum Warrior）在2004年登陆了Xbox、PS2和PC平台，这并非是一款射击游戏，而是一款指挥小队进行作战的战略类游戏。

✚ 游戏并没有我们想象中的那么伟大

在顺利地解答了本期的问题之后，余烬我想在这里夹一些属于个人观点的私货。美国弗罗里达州这起高中枪击案对游戏业界的影响我近期一直在密切关注，在我的观察中，这一事件再次将游戏极端的两极化。认为游戏不好的，已经不仅仅是将之视为洪水猛兽，它俨然成为了阻止人类进步最大的敌人；认为游戏好的，总会将游戏与其他艺术进行类比，然后以艺术为整体进行道德或者情感上的反击。但是，如今的电子游戏真的有那么伟大吗？

不得不承认的是，不少艺术形式，比如电影和摄影，在刚刚出现的很长一段时间里都没有被主流社会所接受，它们在那时的遭遇和如今的电子游戏是何其相似。不过与如今这些成熟而伟大的艺术形式相比，目前的电子游戏有一道迈不过去的坎，那便是它太商业化了。

也许是生不逢时或是命中注定，电子游戏的诞生恰好就是整个世界走向商业成熟的阶段。商业价值或者社会价值的增多，往往意味着艺术价值的下降。而电子游戏，从它进入人们的视野中开始，就是商业化的作品。而那些最优秀的艺术作品，在创作之初都是不会考虑任何商业因素的，比如因宗教而创作的建筑。这些启迪了整个人类社会艺术觉知的作品，都是在之后的岁月中才被人们赋予了商业价值，再准确地说这种商业价值就是无价。而只有这种跨越时间并属于全人类的作品，才能带领着它所代表的创作形式走向艺术的殿堂。

游戏也许真的并没有我们想象中的那么伟大，它不过是站在了其他艺术形式的肩膀上，努力地去展示出自己在交互性上的不同。真正伟大的艺术作品，并不会被大众所接受与接触，它们从来就不会是商业化的作品。对于平凡的电子游戏来说，它又有何德何能去阻止人类的进步呢？

那么电子游戏未来的出路到底在哪呢？正如前文在所讨论的那样，也许这种突破会来自于没有商业因素的医疗或者军事领域。未来，让我们一起拭目以待吧！



■也许游戏距离伟大依然遥远，但到达伟大的旅程中并不会孤单。

心理小课堂

●PTSD患者的主要表现

- ◆创伤性体验反复重现。闯入性重现（闪回）使患者处于意识分离状态，仿佛又完全身临创伤性应激事件发生时的情境，重新表现出事件发生时所伴发的各种情绪。
- ◆对创伤性经历的选择性遗忘。
- ◆在麻木感和情感迟钝的持续背景下，发生与他人疏远、对周围环境漠无反应、快感缺失、回避易联想起创伤性经历的活动和情境。
- ◆常有植物性神经过度兴奋，伴有过度警觉、失眠。
- ◆焦虑和抑郁与上述表现相伴随，可能会有自杀观念。

第八答：

目前没有任何研究明确表明玩游戏会产生创伤性应激障碍（PTSD），反而游戏还有助于PTSD的治疗。

ANSWER

下期问题预告 第九问

我们为什么会喜欢二次元偶像？

TIPS 如果你有发现自己身边的朋友或自己疑似患有PTSD，或者是在经历了重大创伤事件后想对PTSD进行防范，切记一定要寻找专业的心理治疗师进行咨询与指导。

多边共享

3D动作冒险手游《龙珠最强之战》正式公布

近日“《龙珠》系列”最新手游《龙珠最强之战》正式公布。《龙珠最强之战》手游是由官方正版授权开发的 3D 动作冒险手游。玩家在游戏中从扮演小悟空开始龙珠收集之旅，在紧张刺激的冒险旅途中邂逅不同的伙伴，与各类敌人的较量中



提升自己的战斗力，最终踏向宇宙的巅峰。该作将在 2018 年内上线。游戏类型为“3D 动作冒险”，届时会登陆 iOS/ 安卓双平台。

《龙珠最强之战》中，将会出现孙悟空、布尔玛、龟仙人、库林，还有赛亚王子贝吉塔以及大反派弗利萨等多位原著人气角色。玩家在实际游戏中还可操控他们自由移动，探索龟仙岛、武道会场、胶囊公司、那美克星等经典场景。游戏已经得到官方正版授权，将会完整收录《龙珠》、《龙珠 Z》



剧情。原著中的诸多热血时刻，在《龙珠最强之战》中，都会通过精美 3D 画面得到还原。

《龙珠最强之战》除了提供超大世界让玩家自由探索，在战斗方面也力求还原每一位人物的精髓。气功炮、气圆斩、魔贯光杀炮，还有龟仙流的龟派气功，这些耳熟能详的必杀绝技，玩家都能够在游戏中通过点触按钮释放，并且配合普通攻击和其他技能，还可形成高速、爽快的连携攻击。

官方微博　　官方微信：longzhu_jr

美食、厮杀和黄金！——《黄金神威》介绍

漫画



三日月提供

《黄金神威》是由野田サトル创作，由集英社出版的漫画。这部漫画曾在 2016 年的《这本漫画真厉害！》获得过第二名（第一名是九井谅子的《迷宫饭》），讲述了参与过日俄战争的士兵，“不死身的杉元”杉元佐一为了获得北海道原住民阿依努人藏起来的黄金和阿依努少女阿希莉组队，在北海道地区一边寻找黄金、一边品尝美食，时不时还要和各方势力厮杀的冒险之旅。

作者在创作这部漫画的过程中参考了大量的历史资料，虽然故事纯属虚构，但从漫画描绘的北海道里，我们既能看到当时北海道地区的复杂局势，也能领略到当地居民特别是原住民的风土人情。鉴于黄金所在地的线索分布在众多越狱犯身上的纹身上，于是这段淘金之旅实际上是一场你追我赶的剥皮竞速。各方势力为了黄金追杀越狱犯，而越狱犯为了生存肯定也会殊死反抗。这些性格各异、目的不一甚至善恶难分的角色构成了这部漫画。

然而这部漫画的最大看点却不单单只是严肃的你追我逃，而是穿插在其中的品尝当地美食以及各种充斥着颜艺和吐槽的搞笑桥段。前一秒明



明还是“两个裸体壮男在雪地双拳互搏”，后一秒却是在大口生吃着海狮的脂肪（漫画最新连载的展开）。即便将其当作美食漫画来看，《黄金神威》的食材也算是千奇百怪，食材大多来自于北海道荒野，从野菜、鹿肉、鱼这种看起来还算正常的食材到水獭的整个头，可谓是应有尽有，虽然据我猜作者本人肯定都没有吃过就是了。

《黄金神威》的单行本现在已经出到第 12 本，动画也将在 4 月播出，感兴趣的读者不妨来读一读这个画风跟其他寻宝故事不太一样的《黄金神威》。

《碳变》：一个不一样的《副本》

美剧



稀饭提供

已经成为了欧美流媒体之王的 Netflix 旗下的精品电视剧不少，而在 2018 年的春节前，最受关注的应该就是新剧《碳变》(Altered Carbon)，一部赛博朋克风格的科幻剧，正好稀饭我也算是原作真饭，这里就跟大家安利一下。

这部电视剧改编自理查德・K・摩根的科幻小说《副本》，作品原名同样是 Altered Carbon，经由科幻世界杂志社翻译引进，故而这里也采用了其官方中文译名。(电视剧的名字译法其实是望文生义，算不上准确，但为了方便大家搜索，故继续采用《碳变》)

不过虽然挂着科幻小说的名头，当年《副本》现世时，却被归类到了“地摊文学”类别当中，按照大家熟悉的例子来讲，就像是被定义成了《故事会》里的那种消磨时间用的小故事，或是如今流行的网络小说。具体而言，这部作品虽然是科幻却并不注重科学原理，反而偏向描绘枪战、打斗甚至是某些不可描述的场面（你们懂的）这类容易吸引读者眼球的内容。或许是因为如此，《副本》入不了纯文学圈子或是硬科幻圈子大佬的法眼，但其实作为小说来讲，它的娱乐性非常高，很是适合我等已经被各种游戏和动漫文化熏陶过的新世代青年。

如今这部作品被改编为电视剧，等于是把其特点进一步放大，从来不差钱的 Netflix 用奢侈的后期技术构筑出了一个霓光满天却又满地污秽的赛博朋克世界，而负责担当主演的 Joel Kinnaman 则靠着过硬的颜值条件演活了故事中的主角武・科瓦奇，一个被枪杀了 250 年后，在地球上靠着义体重生的星际士兵。

在故事当中，科瓦奇被靠着更换身体已经活了几百年的富商罗伦斯・班克罗夫特雇佣，调查一桩扑朔迷离的谋杀案，而被害人恰恰就是班克罗夫特自己。随着科瓦奇不断地深挖，一个个隐藏在背后的阴谋也随之被揭开。

不过，推荐归推荐，就稀饭我目前了解到的评价来看，电视剧版大幅更改了故事的后半部分，从而导致不少观众——尤其是原作粉丝感到不满，



所以个人建议没有读过原作小说的读者们先看电视剧，再去看小说，这样子少了先入为主的印象，可能会更能接受故事的变化。





薄如卡片的怀旧感——Arduboy

其他

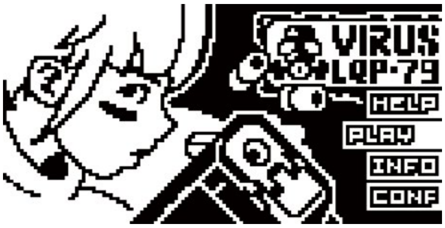


哪尼 提供

如果厌倦了各种画面极尽华丽之所能的 3A 级大作，怀旧显然就是最佳的调剂品，要不然任天堂复刻的 FC 和 SFC 也不会如此抢手。而如果你想尝试更极客一点的怀旧感，那么不妨试试 Arduboy 这个信用卡片尺寸的小玩具。这是一个基于 Arduino Leonaedo 的 8-bit 游戏平台，因此它不仅可以用来玩游戏，甚至能够创作并分享自己的作品，而在开源社区里，还能够找到各种各样免费且可以自由编辑的游戏或程序。



虽然机身尺寸如此极限，但 OLED 屏幕、双扬声器、实体按键等一应俱全。如果你有足够的动手能力，甚至还可以将其作为输入设备，用于遥控电脑或其他的硬件设备。外出时拿出这么个小掌机来把玩，吸引眼光的能力绝不比 NS 差呀（笑）。





文 乌冬 美编 咕噜

猎人集·会·所

趁着《怪物猎人 世界》的热度，新专栏“猎人集会所”开张啦。游戏已经发售了有一段世界，相信各位猎人早已把游戏玩了个底朝天了，所以本专栏旨在分享一些在研究和攻略中没有提及的内容。作为第一期，先为大家整理了一些《MHW》中的小技巧与冷知识，大家也可以自我检验一下，看看自己知道多少。

《MHW》中的小技巧与冷知识

●营地也不是百分百安全

在系列以往的作品中，营地都意味着绝对安全，怪物无法进入营地，更别说攻击位于营地里的猎人。但在本作中由于变成了开放地图，怪物的跨区攻击成为可能，所以即使在营地中，也有可能受到来自区域外的攻击，使得这个“安全屋”变得不再安全。



▲图为乌冬和昂星团等人联机打历战麒麟时亲身经历，麒麟的地面直线雷击跨过墙壁，直接打中了位于营地中的酷洛洛（前《掌机王SP》小编），导致任务3猫失败。

●步行到营地

一般猎人从据点进入任务都是搭乘翼龙，而如果已经在探索中，直接在营地接任务进入同一个营地，开始任务时就会直接用走的进入营地，这样的好处就是进任务时不会出现翼龙坠机的情况，可节省一点时间。



●喝醉酒

“《怪物猎人》系列”里的经典要素，在吃饭的桌子边坐下时，可以通过△键进入桌边动作的界面，接着按不同的键做出各种的动作，其中按 R2 为饮下（喝酒），但是按的次数太多的话就会喝醉，从椅子上站起来走路会东倒西歪，接着还会摔倒在地，需要过一会才会恢复过来。



●鹿角

精灵鹿角作为调和古老的秘药的素材，有着不小的需求。精灵鹿角通过精灵鹿的掉落物获得，不过一般使用切断系统的武器把它打死只有低几率掉落，但是如果用的是打击系统的武器（大锤或狩猎笛）将其打晕的话则会 100% 掉落，收集效率能提高不少。



●古代龙人

古代龙人有点像以前作品中的山菜爷，和他对话可以获得道具。不过古代龙人的出现则是随机的，并且除了给玩家道具外，他还会告诉玩家一些游戏中的信息，如玩家现在使用的武器的使用率在所有武器中排名第几，还有哪些武器比较多人用等。



■见到古代龙人就上前对话吧。

●取消从高处跳下的硬直

猎人从很高的地方跳下时，会有个跪地的长硬直，但是如果在空中出招，则会变为跳跃攻击，然后落地后再用翻滚取消，硬直会小很多，追怪跑地图时非常实用。另外从高处落下的过程中是可以使用部分道具的。



●激运票相关

通过每日登录可以获得一些道具和激运票作为奖励，但其实每日登录只影响获得的道具，激运票是不影响的，即使隔了几天没登录，只要一登录就会获得相应数量的激运票（当然最多还是保存 5 张）。另外在接任务时，通过地图右边的书签形状物体可以确认激运票的数量，有多少个书签就是多少张激运票。



▲5个书签，表示有5张激运票。

●陷阱相关

场地上的陷阱只允许存在一个，如使用了麻痹陷阱后，在这个陷阱成功拘束怪物或者被破坏前，是不能再使用其他陷阱的（包括联机时的队友）。不过随行艾路的麻痹虫笼不受影响，捕获任务时可以把会用麻痹虫笼的随行艾路带上，方便捕获。



▶想节省陷阱的话，捕获任务直接用随行艾路的麻痹虫笼捕获即可。

●大家蚁荒地的奇怪油渍

在大家蚁荒地的 12 区，地上有些有蓝色的油渍，这些油渍可以使用松明弹可以将其点燃，和松明弹在地上造成的火堆不同，这种油渍的火堆更大，猎人靠近后 HP 会慢慢减少，并且在这种火堆里待久了还会陷入火属性异常状态，所以一般情况下还是不要自己点燃为好，当然怪物的火属性攻击也会将其引燃。



●心电图

发现怪物后，在屏幕左下角会显示怪物的图标，同时图标下方还有一个像心电图一样跳动的波纹。这个波纹表示怪物的状态，正常状态时跳动得很有力，而如果怪物虚弱（濒死或中异常状态）时波纹会比较趋于直线，所以怪物是否能捕获也能通过这个波纹判定，而如果波纹变为黄色，则表示怪物要换区了。







GAME ARMORY 游戏兵工厂

文 Kissingrose 美编 雷普利

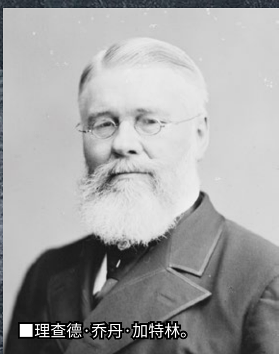
■横扫千军 Minigun

大家好，“游戏兵工厂”又和大家见面了。本期向大家介绍的，是一种可以算是重武器的轻武器，它就是 M134 Minigun。说它是轻武器，因为整支枪的枪身重量不到 30 公斤，咬咬牙一个人都能拎起来；说它是重武器，因为它的火力确实强大，尽管它的口径只有 7.62 毫米，几乎是现代加特林家族中口径最小的型号——还有个没量产的 XM214 比它口径更小，才 5.56 毫米。既然 Minigun 是现代加特林家族中的一员，那么我们不妨先来简单了解一下这个家族的历史。

加特林简介

“这种邪恶而可怕的武器旋转着的六根枪管每分钟能喷射出一千发子弹。”
——《潜龙谍影 和平行者》中对 M134 的描述

理查德·乔丹·加特林这个名字我想除了姓氏以外，对于大多数人来说是陌生的，而他于 1861 年发明的加特林机枪显然更具有知名度。在希拉姆·马克辛发明他的机枪之前，加特林的机枪算是非常成功的自动武器了，有人甚至认为加特林机枪是世界上第一种机枪。


■理查德·乔丹·加特林。

虽然加特林发明的机枪可以实现全自动射击，但其全自动射击的机制来自外力，也就是要靠射手摇动手柄，使捆在一起的多根枪管绕着轴旋转起来，在同一时间完成装填、射击及抛壳等动作。这种射击方式和我们现在看到的大部分自动武器原理完全不同，目前大多数自动武器都是使用火药燃气产生的压力使枪机完成自动循环运动，从而实现全自动射击。

加特林机枪最初的射速在今天看来有点惨不忍睹，只有大概每分钟 400 发左右；后来使用电机驱动的改进型号射速则高达每分钟 1500 发。但是在当时的情况下，这么高的射速根本没用武之地，单发步枪就能把活干完了；而且加特林机枪这么庞大的武器不装在载具上也根本没法带着行军，由于 19 世纪末汽车才刚发明没多久，所以军方虽然买了，也只是拿来用作阵地防守的固定式机枪。因此在相当长的年月中，加特林机枪都被打入冷宫。

转机出现在二战后，因为喷气时代的到来，战斗机的飞行速度产生了质的飞跃，这就直接导致了一个新的问题：由于在空战中双方飞机的相对速度很高，使得攻击的机会转瞬即逝，如果没有一种射速相当高的机炮，那么就算飞行员把握住了机会，也很有可能因为击中敌机的炮弹不够多而让敌人侥幸逃生。什么，用导弹？当然，AIM-9“响尾蛇”导弹确实在 1956 年就服役了，但那个时候的空空导弹可没现在好用，只能在敌机 6 点位置——也就是正后方发射才管用，因为最早的热寻的空空导弹都使用在常温下工作的传感器，灵敏度很低，只能对着敌机红外辐射最强的尾喷口下手才有可能获得战果；等到热寻的导弹真正靠谱，已经是 70 年代的事了。而且就算导弹靠谱，一架飞机上携带的数量也很有限，加上导弹也可以被敌机躲过，一旦导弹打完了，不可能让飞行员空手对付剩下的敌机，因此机炮还是十分必要的。而由于喷气式飞机的速度非常快，导致机炮射击的有效窗口非常狭窄，需要高射速的武器来作为弥补，因此，加特林的机枪又被翻了出来。

美军中的现代加特林


■F-16与它的防身利器M61A1“火神”加特林机关炮。

作为加特林的发明国，美国在加特林机枪及机关炮的应用范围上比起其他国家来自然要广泛得多，海陆空全齐了。M61“火神”是现代加特林家族中最早登场的成员，也是名气最大的成员。这种 20 毫米口径的 6 管加特林机关炮是美国通用电气公司应美国空军的要求，从 1947 年开始研制的机载机关炮。最早装备 M61 机炮的飞机是洛克希德的 F-104 战斗机，随后，美国空军几乎所有的作战飞机都采用 M61 及改进型作为机载格斗武器。不仅空军使用，美国陆军也看上了这种威力不俗的机关炮，并把它装在 M113 装甲车的底盘上，变成了一种防空车，名叫 M163 VADS（Vulcan Air Defense System，火神防空系统），在著名的载具战斗类网游《战争雷霆》里，玩家们可以使用这种武器在战场上和对手一较高下；海军当然也毫不客气，把 M61 装在军舰上，加上一套火控系统，变成了著名的“密集阵”近防系统。

另一种十分常见的加特林机关炮是 M197 机炮，这种 3 管的加特林机关炮生下来基本上就是一种用途——装在 AH-1 武装直升机的旋转炮塔里。从最早期的 AH-1 到现在最新的 AH-1Z，主要武器都是这门 M197。其实原本在 AH-1 上是打算安装由 M61 改进过来的 M195 机炮的，但由于这种机炮相对于瘦小的 AH-1 来说有点重，重到甚至引发过飞行事故，因此再次进行了减重处理，并且连枪管都减少到 3 根，这才让 AH-1 用起来能够得心应手。

接下来的这位成员可是非常重量级的，它便是因 A-10 而诞生，并最终成就了 A-10 的 GAU-8/A“复仇者”机炮。GAU-8/A 的诞生得益于上世纪 60 年代美国空军对友军地面部队进行近距离空中支援（CAS）的需求，为了满足这种需求，军方表示必须研制一种口径达到 30 毫米、每分钟射速不得低于 4000 发的机关炮。GAU-8/A 因此应运而生，而后来进行竞标的 YA-9 和 YA-10 则都围绕着这种硕大无朋的机炮进行研制。


■这张与大众甲壳虫的合影大概是GAU-8/A最有名的一张照片。

这种 7 管 30 毫米机关炮是目前世界上威力最强的航炮，毕竟它能够发射贫铀穿甲弹，连坦克在它面前都仿佛只是块蛋糕。然而这门炮对于 A-10 来说不仅仅是吃饭的家伙，同时也是带来烦恼的东西。首先是 GAU-8/A 实在太大了，光是这门炮就占了 A-10 全重的将近四分之一！其次，“复仇者”在射击的时候会产生巨大的后座力，能让整架飞机跟着一起抖动，无论对于飞行员还是机上的电子设备来说这都是一种煎熬，更别提一直有传闻说 A-10 使用机炮射击时会在巨大后座力的作用下减速；最要命的是，这门放在机头最前端位置的机炮射击会产生大量废气，一来会弄脏座舱盖，遮挡住飞行员的视线，二来会造成发动机停车。这两种情况无论哪种都非常要命，所以研制 A-10 的费尔柴尔德公司赶紧想办法进行弥补：针对前一种情况，在飞机座舱的风挡上装了清洗装置，脏了就洗一洗，非常简单粗暴；而对于后一种情况，则是在机炮的射击按钮上增加一套电路，用来重启飞机的发动机，所以在射击时发动机的重启电路会一直接通，就算一不小心停车了，也能马上重新启动，虽然看上去有点像一拍脑门想出来的招，但好歹还算管用。

比 GAU-8/A 稍晚一点出现的是 GAU-12/U 机炮，这种 5 管 25 毫米口径的加特林机炮装备在 AV-8B“鹞”式垂直起降攻击机上，也装备在 AC-130 炮艇机上，我们在《COD4 现代战争》中扮演 AC-130 炮艇机武器操作员时，使用的 25 毫米口径的武器就是这种机炮；此外，在《BF3》中曾登场的 LAV-AD 防空车上也安装了这种机关炮。GAU-12/U 还有一个 4 管的改进型号，叫做 GAU-22/A，这种武器是 F-35A 战斗机的航炮。

本次的主角 M134 Minigun 则诞生于上世纪 60 年代，这种武器的口径是 7.62 毫米，所以是一种机关枪，而不是机关炮。它的名字 Minigun，应该翻译成“迷你炮”：因为英文中单词“gun”不仅可以代表“枪”，也能代表“炮”的意思，如果翻译成“迷你枪”，显然词不达意了。M134 的主要用途是装在各种运输直升机上当作门枪（Door Gun），用来自卫及进行火力掩护，因为无论哪种加特林机枪都需要电机驱动，而直升机可以给机枪上的电机持续供电，而且弹药多装点飞机带着也不累，所以这种威力巨大的武器很适合装在直升机上。AH-6 武装直升机上也带着这种机枪，作为主要的射击武器使用，看过电影《黑鹰坠落》的朋友肯定对 AH-6 的射击场景印象深刻。

说到 Minigun 的最大缺点，其实和所有加特林原理的武器一样，而且这个缺点相当尴尬，因为它同时也是加特林的最大优点——射速高。基于加特林原理研制的机关枪和机关炮之所以能拥有理论上每分钟 6000 发的极限射速，是因为这种武器的结构保证它的不同枪管进行的装填、射击及抛壳动作可以在同一时刻完成，比起枪机自动往复式的全自动武器来说效率高了太多；而高射速带来的副作用显而易见：巨大的弹药消耗和巨大的后座。同时，加特林枪 / 炮的结构非常复杂，虽然实际使用中表现出来的故障率比较低，但是一旦出现故障，维修起来十分麻烦。最后就是重量，尽管 M134 已经是最小的加特林武器了，而且单算枪的话一个人也能拿得动，但如果加上供弹箱的话，人力携行显然是异想天开，更别提还有电源问题。

M134与游戏

M134 作为现实中载具专用的武器，即使在各种射击游戏中露脸也没法成为主角，毕竟它的威力很大，在任何游戏中获得这种武器都与开挂无异。不过，即便如此，它也至少出现在七十余款游戏中，可见游戏设计师们还是对它比较钟爱的。

皇牌空战 突击地平线
Ace Combat Assault Horizon

首先要提到的是一款射击游戏。很显然，射击游戏是最适合 Minigun 表演的舞台，只不过我们最先要介绍的这个射击游戏还真的有点特别，它就是南梦宫于 2011 年发售的《皇牌空战 突击地平线》。在这么个空战题材的游戏中能用上小口径武器是不是蛮特别的？毕竟各种作战飞机的机炮口径最起码都是 20 毫米，7.62 毫米 Minigun 跟它们比起来简直可以算作玩具了。

在《突击地平线》中，M134 作为 UH-60（游戏中称 MH-60）直升机门枪于游戏的序章“冲击波（Shockwave）”中首次登场，也是干回了老本行了；同时，这也是“《皇牌空战》系列”中第一次让玩家作为飞行器乘员，而不是驾驶员进行游戏。此外，“冲击波”这关还创下了《皇牌空战》史上的另外几个第一：第一个无法在自由模式中重玩的关卡；第一次允许玩家使用飞行器上的非航向武器——即武器的瞄准不用依赖飞行器调整航向；以及第一个无法失败的关卡，在这个序章任务中，玩家乘坐的代号为“游牧民（Nomad 61）”的黑鹰直升机是无敌单位，不会被击毁；而且即使玩家完全不进行任何操作，友军也会将敌人全部消灭。

之后的第 7 个任务“荷枪实弹”中，玩家再次作为门枪手登场，坐在直升机上绕船飞行，并消灭船上不断涌出的敌人。由于有场景破坏——虽然也可能是脚本事件，使得 Minigun 的威力很直观地表现了出来；同时，敌人射出的 RPG 弹头也能被 Minigun 的弹幕击毁，这点做得十分细致，还原了加特林原理武器用作近防系统时的工作方式——泼洒弹幕。

由于《皇牌空战》一直都是走真实装备平行宇宙的风格，加上《突击地平线》的故事还是发生在真实世界观之中，因此对于装备的还原是做得不错的，只可惜游戏里这支 Minigun 没有连续射击后枪管过热的设定，略为遗憾。


■正在“荷枪实弹（Lock and Load）”一关射击中的Minigun。

M134 在《皇牌空战 突击地平线》中的总体评价

还原程度	★★★★☆
威力表现	★★★★★
入手速度	★★★★★
综合得分	★★★★☆

COD 现代战争2

Call of Duty: Modern Warfare 2

第 2 个要谈到的游戏依然是射击游戏，这回轮到了真正用枪来射击的主视角射击游戏——《COD 现代战争 2》。当完成了训练关，进入第 2 个任务“Team Player”没多久，玩家就需要坐上悍马车，并且使用安装在车顶的 Minigun 杀出一条血路。而在之后的第 11 个任务“Of Their Own Accord”中，玩家又要坐上黑鹰直升机，用 Minigun 掩护友军撤退。

其实 M134 在《COD4 现代战争》中就已经登场了，在游戏的第 15 个任务“Heat”中，玩家可以使用黑鹰直升机残骸上的 Minigun 伏击敌人，而且在本作中 Minigun 是有过热设定的，连续射击一段时间后需要放开扳机，让枪管散热；而到了《现代战争 2》中，Minigun 就不再会过热了，可以一直按着扳机打个痛快。实际上，虽然 Minigun 的 6 根枪管中每次只有一根用来击发弹药，但由于本身其使用的是较轻的枪管，加上射速又高，因此这种机枪的枪管非常容易过热，枪上甚至安装有专门的报警器，用来在枪管过热时自动切断电源，停止射击。


■手握Minigun观看F-15轰炸敌方建筑。

游戏中另一个有失真实的地方是，当按下“精确瞄准”的按键时，可以让枪管先转起来，然后再射击的话就可以节省时间。虽然这种射击对于玩家来说确实省事，但在现实中，这样做可就要坏事了。因为枪身上的电机所驱动的并不仅仅是 6 根枪管，还有枪支的供弹机构——供弹机构中的供弹齿轮是要与枪管同步旋转的，否则就无法实现装填、射击、抛壳的同步进行。因此，如果在射击前先让枪管开始旋转的话，子弹就要全部被抛出去了，仗还没打呢，先把子弹抛出去一堆，这样还得了？实际上，载具上使用的 Minigun 上通常只有三个开关，其中一个是电源开关，在使用之前需要打开以保证有电流输入；另外两个是左右手的两个扳机按钮，按下后电机通电开始工作，带动供弹机构和枪管旋转，同时开始射击。虽然到达最高射速需要花上一点点时间，但加特林机枪本身的高射速足够在这点时间内射出多发子弹。

除了剧情模式，《现代战争 2》还有“特别行动（Special Ops）”及多人对战两个模式，Minigun 在这两个模式中依然有出场，尤其是多人对战，不仅仅在多张地图中作为固定武器使用，还作为五连杀后获得的连杀奖励“Sentry Gun”登场。这种武器将 Minigun 装在一个类似照相机三脚架的支架上，被玩家设置好后会在一定范围内自动搜索并攻击敌人，在一定时间后自毁，也会被敌人击毁。虽然很有趣，但 Sentry Gun 在现实中也是不存在的，且不说它怎么解决又是枪又是传感器的电源问题，光是射击时的后座力就不是一个简单的支架受得了的。尽管现实中也有将 Minigun 装在支架上的用法，但要么将支架固定在平面上，要么就降低支架的重心来保证射击时的稳定。

Minigun 在《COD 现代战争2》中的总体评价

还原程度 ★★★☆☆
威力表现 ★★★★★
入手速度 ★★★★☆
综合得分 ★★★☆☆

生化危机5

Resident Evil: Retribution

我们最后看到的是 Capcom 于 2009 年发售的恐怖生存类射击游戏《生化危机 5》。说起来，加特林机枪也是“《生化危机》系列”里的老面孔了，它在系列中的首次登场要追溯到 1998 年发售《生化危机 2》，玩家如果在两个半小时内，以 A 或者 B 的评价完成游戏的里关，并且不进行存档操作的话，游戏结束后就能获得弹药无限的加特林机枪一支；后来的《生化危机 3》里，玩家可以在佣兵模式中购买加特林机枪。这两部作品中的加特林机枪虽说扮演的是 Minigun 的角色，但实际上只有 3 根枪管，外形都不一样了；好不容易在《生化危机 4》里变成了 6 根枪管的正确外形，结果却是 BOSS 专用武器，直到《生化危机 5》的出现，玩家们才算用上了“真正”的 Minigun（游戏中叫“Gatling Gun”，即“加特林机枪”）。



■使用Minigun奋力杀敌的猛男克里斯。

虽然游戏中也有装在载具上的 Minigun，但显然是克里斯专属的这支手持版给人们留下印象深刻。说起来，手持式的 Minigun 似乎很受欢迎，大概是因为这么强大的武器拿在手里能让角色显得更加威风、彪悍。然而前面也说过，Minigun 虽然枪身重量不到 30 公斤，但要射击的话还得额外带上弹药箱和电源。由于加特林机枪的射速极高，所以弹药带少了根本没意义，因此弹药箱里起码得


《终结者2》里的著名场景，州长大人的Minigun清场。

准备几百发子弹；Minigun 使用的 7.62×51 毫米口径子弹单发连弹壳的重量大概是 25 克，即使弹药箱中只装 500 发子弹，光是子弹的总重量加起来也有 12.5 公斤，如果装满 1000 发的话，连子弹带弹药箱，重量基本就要达到 30 公斤。若是不借助外骨骼之类的辅助手段，我想大概没人会愿意拎着将近 60 公斤的武器上战场，而且这还没算电源的重量呢。

即使把负重的问题解决，还有个更大的问题存在——后座力。根据资料显示，Minigun 将射速调整为极限射速一半，也就是每分钟 3000 发时，其平均后座力是 67.5 公斤，而峰值后座更是可以高达 135 公斤！很显然，即便是再强壮的人也无法承受这样巨大的后座力，只有搭配上动力装甲，手持式 Minigun 才有实用价值。

说到手持 Minigun，就不能不说州长大人阿诺德 · 施瓦辛格在《终结者 2》里使用 Minigun 射击的场景，这个场景是电影中最经典的片段之一，甚至说是电影史上的经典片段也不为过；而在之前他主演的另一部影片《铁血战士》中，手持式 Minigun 第一次现身银幕。这些年，好莱坞的动作片里出现的 Minigun 似乎多了起来，《变形金刚 2》、《敢死队 3》、《美国队长 2》，“巨石”道恩 · 强森甚至在《速度与激情 7》里也拎着 Minigun 过了把瘾。这些在电影中出现的 Minigun 倒确实是真家伙，只不过都调低了射速，然后再使用空包弹射击，一来没什么后座力，二来空包弹能形成巨大而明显的枪口焰，视觉效果非常棒。除了影视作品外，动漫里也有不少使用 Minigun 的角色，而且由于动漫作品不再受制于现实中的约束，因此从《攻壳机动队》里高大威猛的巴特，到《RWBY》中的时尚先锋 Coco，各种不同风格的角色都能将 Minigun 用得得心应手。

而游戏里加入手持式 Minigun 则更多是为了让玩家玩得开心，尤其是《生化危机 5》这样作为特别武器解锁的，威力巨大而且弹药无限，拿起来只要一直开枪就好，让敌人也了解一下什么叫恐怖。《生化危机 5》中这支 Minigun 需要以任意难度通关一次，然后将 VZ61 冲锋枪完全升级，再花 50000 块就能解锁。从外形上看，倒是做得比较还原，而且很实诚地做了一个巨大的弹药箱让克里斯背着，还附加了点防护作用；虽然看不到电源放在哪，但反正出现过手持式 Minigun 的所有作品都没解释这个问题，也就不抓着这点不放了。然而真正用起这支 Minigun，我们会发现它的射速被明显降低了，据测过的人说，游戏里的 Minigun 射速实际上只有真枪的十分之一；游戏里加入了一些特效才使得它看上去射速惊人。射速虽然低了，但是后座力却没相应降低，全自动射击时依旧是一副打不准的架势，好在不用考虑弹药消耗，靠子弹的高杀伤力和持续的火力就能解决大部分敌人。



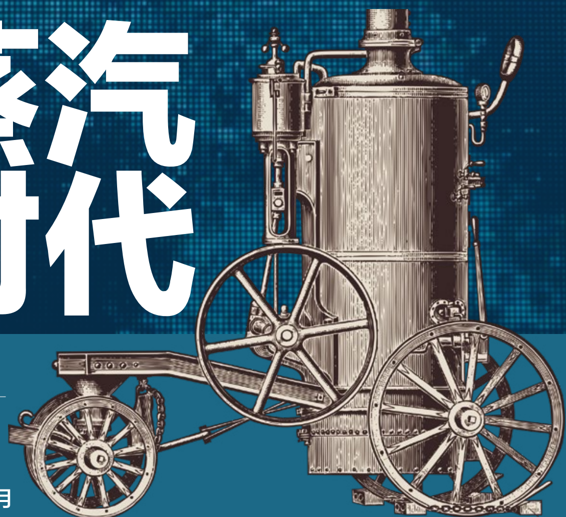
Gatling Gun在《生化危机5》中的总体评价

还原程度	★★★★☆
威力表现	★★★★★
入手速度	★☆☆☆☆
综合得分	★★☆☆☆

总评

M134 作为一种威力巨大的武器，其应用范围可以说是比较广泛的，如同整个加特林家族一样；目前，除美国以外，其他许多国家，包括我国在内，都装备有加特林原理的枪炮。相信随着技术的进步，“迷你炮”和它的大家族会有更多用武之地。好了，本期游戏兵工厂到这里也要告一段落了，让我们下期再见。

STEAM AGE
蒸汽时代



栏目主持
稀饭&三日月



文 稀饭

本期的蒸汽时代带给了大家两款风格完全背反的游戏。《Into the Breach》是一款各种意义上都称得上硬核的作品，方寸之间的策略思维考验绝对可以让核心策略游戏玩家大呼过瘾。而《脸黑先生》则风格有趣搞怪，流程短乐趣足，而且适合任何年龄的玩家尝试，如果你一直觉得没办法跟别人解释游戏为何如此具有乐趣，就把这款面向所有人的游戏，安利给他们吧！



Into the Breach

——运筹帷幄于方寸之地

○具有挑战性的难度设计
○数量众多性能各异的机甲和武器
○Rougelike风格带来的高重复游戏性

游戏信息

类型：策略
开发商：Subset Games
发行商：Subset Games
发售日期：2018年2月27日
用户测评：特别好评
是否有中文：无

游戏简介

控制着大型的机甲对抗各种昆虫型的外星人，并拯救人类的城市以及其他设施，来自大名鼎鼎的策略游戏《FTL: Faster Than Light》的开发组Subset Games的新作《Into the Breach》很容易会在题材上给人一种走格子版的《环太平洋》的感觉。

相信我，你们的感觉从未错得如此离谱。

这是一款极其硬核的策略游戏，玩家的游戏目标的确就如前文所说的那样，需要击退外星人并保护人类的城市设施，但描述里漏了一点——为了真正达成这个目标，你需要不断经历失败，并一次次跳跃时空来进行尝试。

按照游戏的设定，每次玩家拯救世界失败，都需要选择一位机甲驾驶员穿梭时空来到另一条时间线，继续进行尝试，而原有的时间线则被无情地抛在了身后，虽然游戏在剧情上没有多作表现，但严酷的世界观设定仍然令人禁不住心中一颤。

但这不过是游戏本身带来的开胃菜，真正严酷的，其实是游戏本身的难度。玩家可以在开局时选择“Easy”、“Normal”和“Hard”难度，相信大部分对自己策略思维有信心的玩家可能会直接选择Normal，但是本作那



评价摘选：

Jeremy

——这个游戏让我对“绞尽脑汁”这个词有了新的认识，每一步都沉浸在漫长的思考中。

超高的上手难度绝对会让大部分人在打完几关后乖乖改成 Easy。

这并不是说本作就难得让人打不通关卡，而是当你习惯了在一般的 SLG 或 SRPG 里靠着人物能力、S/L 大法和比较娴熟的战略思维达成完美制敌后，再来操纵永远只有三台的机甲，和敌人在只有 8×8 大小，还满布着各种人类建筑的地图上展开策略博弈时，才会理解到有时候巧妇难为无米之炊，再高明的战略也无法完全克服人手上的劣势。再加上地图上人类建筑只要被破坏一次，某种程度上充当着玩家“生命值”的电力网槽就会减少一格，意味着玩家不能只是想着杀敌，还得想办法避免地图上的人类建筑受到伤害。

这种种的限制让《Into the Breach》的策略要求变得非常高，这里根本容不下完美主义，如果让每一回合当中每一台机甲的行动都产生最大的作用是玩家必须要绞尽脑汁去考虑的事情，而游戏本身的胜利规则则是在进一步压缩玩家的战略选择空间，因为有时候光是保护建筑是不够的，许多关卡都有特殊的条件要求，例如阻挡三次敌人破土而出的企图，或是不能杀死某个特定的敌人，而每关往往只有四个回合可以行动，一旦玩家在战略安排上出现错误，经常难以补救，毕竟每一关里重置本回合行动的机会只有一次。

但在克服了这种规则上的局限并适应了游戏的玩法之后，相信绝大部分坚持下来的玩家都可以咀嚼出《Into the Breach》里的美妙之处，上文当中的种种限制，恰恰就是这个游戏的乐趣所在，方寸之间的步步为营让人想起了国际象棋，但快节奏的关卡挑战又让人感觉如同在玩能够迅速定胜负的跳棋，一得一失之间，一条时间线就被毁灭或被拯救。

在此之上，游戏当中提供了大量不同类型的机甲组合，玩家还可以从组合当中挑选出特定的机甲来组成自己的队伍进行挑战，加上许多具有挑战性的成就设计，通关还远远不是享受这个游戏乐趣的终点。



脸黑先生

——这可能是近年来标题翻译最传神的游戏！

○令人捧腹不已的搞笑桥段接连上演

○完全没有任何门槛

○适合家庭亲子同乐

游戏信息

类型：解谜冒险

开发商：Amanita Design

发行商：Amanita Design

发售日期：2018年3月7日

用户测评：特别好评

是否有中文：有

游戏简介

Amanita Design 这个位于捷克共和国的小工作室在 Steam 这个平台真正流行起来之前，其实就被部分独立游戏爱好者所熟悉，因为他们推出过一款至今仍然被玩家们所传颂的点击解谜佳作：《机械迷城》（Machinarium）。这款让玩家扮演一个小机器人，在机械主题的城市当中冒险的作品哪怕以今天的眼光看来，都显得精致而有趣，无论是游戏里的谜题，还是背景的塑造都令人觉得恰到好处，惟一的槽点是莫名其妙地内置了一个用螺丝帽玩跳棋的游戏，笔者当年棋力不济（其实现在也没多强），最终不得不求助网上的自动下棋程序，才以毒攻毒地躲过了卡关的宿命（笑）。

但如果你们是冲着《机械迷城》的名号去玩《脸黑先生》，恐怕多半会失望，因为尽管某种程度上仍然是个解谜冒险游戏，这款由 Amanita Design 打造的新作更像是一部连续剧，把一个个解谜关卡分成了一个个独立的章节，有长有短，有的干脆就是一段有趣的互动体验。相信玩过之后，许多和笔者年纪差不多的读者，可能会在这款游戏里找到当年看《猫和老鼠》动画片的感觉。

玩家在游戏当中扮演的严格来说是自己，需要通过点击场景当中的元素，来指挥作为主角的脸黑先生（Chuchel）去进行互动，但这款游戏当中没有多么复杂的谜题，而且还非常贴心地配置了提示系统，玩家们几乎不会碰到卡关的情况。

与此同时，游戏当中还会有一些致敬 + 恶搞经典作品的小游戏，例如带一点新要素的《吃豆人》和《太空侵略者》，还有玩法非常鬼畜的《俄罗斯方块》等等，这构成了游戏里面勉强算得上是游戏的部分。

那么剩下的都是些什么？总体而言，就是大量非常欢脱而搞笑的互动动画，2 个小时的游戏流程里，一半以上的内容其实都是没有玩家操作部分的，几下点击之后，我们往往就可以看到脸黑先生和他的老鼠小伙伴如何各种倒霉各种互相伤害，然后被摧残到变形（字面意思）又再恢复原状，然后“视死如归”地走向下一个互动点。

这严格来说不是一款很合格的游戏，但是它的娱乐效用毋庸置疑，越是喜欢荒诞不经的笑料的人，就越能够在这款游戏当中找到属于自己的快乐。

总体而言，这款作品看似并没有达到 Amanita Design 以往的游戏机制设计水平，但是从艺术、创意以及制作立意上来说，它却超越了 Amanita Design 过往的成绩，因为正如我们佩服任天堂十数年如一日地为这个世界呈现属于所有人的游戏，《脸黑先生》也是一款大众化的作品，它几乎没有文字，一切都靠图像和动作来表达，就连游戏当中的几个成就都是干脆用图标作为提示，这种特质并没有让它变得难以理解，反而变得更为适合任何人去享受，哪怕对方并不识字。所以它其实并不是专门为了成年人而造，反而是为了孩子们所开发，38 块钱的售价对比起游戏时间来说看似偏贵，但是它能够在 2 个小时里提供的欢乐轰炸，会让你——以及你的家人和孩子觉得值回票价。



评价摘选：

卜部美琴

——几个月来，这大概是我头一次笑的如此开心。

游朝 2018 忆日

农历 三月

从1970年代

3月

（下旬）

到1980年代

MARCH

节气 春分（3月21日）

从3月16日至3月31日

时间进入到3月下旬，历史上的游戏界也开始了发展。1973年的这个时候，有一家我们非常熟悉的日本游戏厂商开始进入到游戏行业，而且在接下来的岁月当中创造了不少经典的游戏作品。不过却在近年晚节不保，成为了游戏界当中的备受非议的对象。而在1974年，却有另一家公司同样在中途进入游戏业，如今则已经成为了日本地区产品线最庞大的游戏开发商。它们都是哪家游戏厂商？赶紧来看看下文的内容吧。

年度大事

1974年：中村雅哉于1955年创立的中村制作所于1971年更改商标为Namco后，在1974年买下了雅达利的日本部门，正式进军当时正受到热门的街机游戏市场。在随后这家公司创造出了游戏界最为著名的游戏角色之一：吃豆人（Pac-Man）。

KONAMI

FUCK YOU

▲上图是Konami近来游戏业务老是被虐的Logo，而下面则是玩家群体对其的……

朝向

日本

1973年3月19日，上月景正创立了Konami控股株式会社（コナミホールディングス株式会社），不过这家公司并非是凭空创立，其前身是上月景正开办的点唱机修理与租赁公司企业社（エンタプライズ社），公司总部也仍然在大阪的丰中市。在转行为游戏公司后，Konami创造了大量的经典游戏作品，但近年已经成为了一家并不以游戏发行为盈利手段的公司。

神作

1989 年 3 月 21 日，SEGA 推出了他们旗下最为经典的作品之一：《梦幻之星 II 不归的终点》。这款为 MD 打造的角色扮演游戏是这个游戏类型上的里程碑之一，它是首个使用了 6MB 容量卡带的电子游戏，大幅扩展的容量空间给游戏带来了大幅的品质提升，也让其成为了当年容量最大的游戏。虽然整体系统上和前作《梦幻之星》比较类似，但《梦幻之星 II》把战斗的视角从古典的第一人称改为第三人称，迷宫探索则改成了俯视角，让玩家能够用更宽广的视野观察场景和角色战斗时的动作。游戏在发售后获得了一致好评，GameRankings 汇总的评分高达 85 分（满分为 100），其中法国游戏杂志《Joystick》甚至给出了 97 分的超高评价。



经典

1983 年 3 月 25 日，已经在游戏界闯出了一番名声的 Namco 推出了经典的街机游戏《猫捉老鼠》（マッピー /Mappy），玩家扮演一位老鼠保安，需要一边躲避猫咪的攻击，一边收集关卡当中的物品。所以游戏的核心机制上有着一点吃豆人的影子，而且游戏本身也是通过 Namco 推出的 Super Pac-Man 街机主板来运行。不过《猫捉老鼠》整体规则要更为复杂，玩家需要考虑关卡当中的许多设定，如通过打开蓝色门产生的冲击波来暂时消灭追逐主角的猫咪，以及考虑弹簧的耐久度，还有连续拿取相同物品带来的积分奖励等等。这款游戏日后被移植到了多个主机平台上，在 2013 年更是播出了改编动画《猫捉老鼠卡通版》，在片中确认了主角 Mappy 的职业是一位保安警察，而猫咪们的公司名叫 NYAMCO（这是猫咪叫声的拟声词和 Namco 组合后产生的谐音生造词）。



退场

1984 年 3 月 20 日，第二世代游戏主机中的代表性产品 Magnavox Odyssey²正式结束销售。这台从 1978 年 12 月便开始在欧美上市的游戏主机是欧美地区老玩家的童年最爱回忆，后来甚至在 1982 年登陆了日本市场。这款产品首发时售价达到了 179 美元，以当年的物价水平来说，可以算得上奢侈品。其价格换算成 2017 年的物价，约等于 471.32 美元，而目前市面（不计算各种限定版主机）最贵的主机 Xbox One X，零售价也只要 499 美元，可见家用机的整体售价，其实并没有随时代变化而提升得多夸张，甚至在一定程度上显得更便宜了。



▲ Magnavox Odyssey² [illegible]

跨界

1984 年 3 月，一直在商务电脑领域有着出色表现的 IBM 也想要在当年蓬勃发展的家用电脑市场分一杯羹，所以推出了 IBM PCjr 系列电脑。这台个人电脑的 64KB 版售价高达 669 美元，约等于 2017 年的 1,644 美元，而 128KB 版售价更是高达 1,269 美元，约等于 2017 年的 3,118 美元，而且还不包含显示器。这台电脑内置了 IBM PC DOS 2.10 操作系统，使用 Intel 8088 芯片作为 CPU，整体性能向 IBM 的商务 PC 看齐，更特别的是电脑还配置了一个无线键盘。不过可能性能惊人，许多过于超前的设计让 PCjr 遭遇到了滑铁卢，例如说起来非常黑科技的无线键盘受限于当时的技术，输入延迟非常高，手感也颇为糟糕，最终让其成为了 IBM 在家用电脑领域上的一段黑历史。



▲ IBM PCjr [illegible]

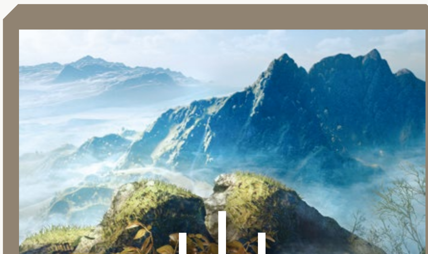


故国神游

——《真·三国无双8》胜景巡礼

《真·三国无双 8》的巨大改变带来了巨大的争议，争议之一就有开放世界的存在价值。这里我们继续搁置争议，去探寻那些收录进游戏的名胜风景，让我们进入游戏，去汉末三国来一次说走就走的旅行吧。

文 马修 美编 NINA



山

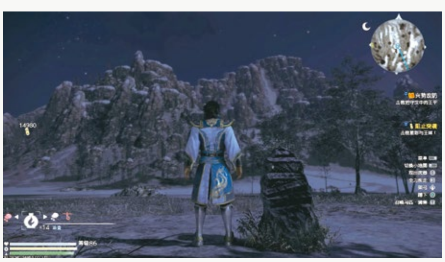
山在中国古代不仅仅是自然景观，也包含了浓郁的文化色彩，这里既包括历代文人留下的诗词歌赋，也有祭山这样的仪式。这里我们就先从山来说起。

■泰山

泰山号称是五岳之首，史书记载，秦始皇二十八年，秦皇在泰山封禅，从此开创了帝王泰山封禅的先例。泰山贵为五岳之尊，在游戏中的地图上非常醒目，而且还有专门的山麓视点，登到泰山顶不仅可以直接远眺大海，早上还可以感受下泰山观日出。顺便说下，泰山著名的景点“五岳独尊”并没有出现在游戏中，毕竟这是光绪年间才题的字，是不可能出现在三国时期的。



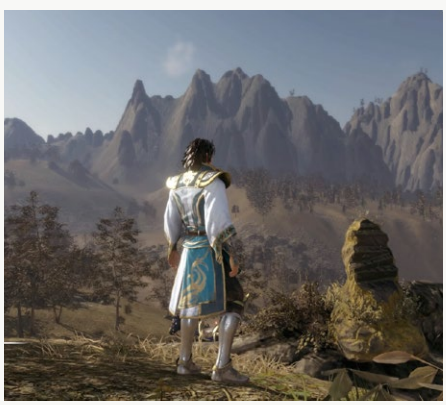
▲泰山顶观日出……太阳已经升起有段时间了。



▲在山麓仰望。

■华山

华山的特色之一是险峻，在游戏里体现得可谓是淋漓尽致，众多的山峰景点中，华山的景点是最难到达的，惟一需要钩绳攀登的点也很不容易找到，也算还原了“自古华山一条路”。在汉末时，险峻的华山还极少有人攀登，因此并没有什么可以直接上山的路。因为是汉末，所以像建于唐朝的金锁关是没有的，不过建于汉代的华山脚下的西岳庙也没看到……接近山顶时的栈道则比较耐人寻味，华山著名的长空栈道修建于元朝，而游戏里的栈道无论是规模还是外表看起来也都不大像长空栈道，难道是山民隐士所修？当然，游戏里的华山是谈不上险的，从山顶跳下来，也会平安落地的。



▲想爬到对面的山巅开启景点，要颇费一番周章的。

■恒山

被称为北岳、位于山西的恒山，在游戏里的景点也是在一大片的高山峻岭中的一个山头上。这里的恒山虽然是一大景点，但在游戏中的汉末三国时代，当时的北岳恒山是在河北而非游戏中的山西位置，河北曲阳至今还保存完整的北岳庙。当时的恒山在汉文帝刘恒登基后，为避皇帝的名讳而改为了常山，相应的恒山郡也改为了常山郡，赵云自报家门时常说的“常山赵子龙”就是这个常山。而北岳恒山从河北改为山西，则从北宋时提出、明朝时呈报、清朝顺治年间正式官方批准，足足跨越了好几百年。

回到游戏，虽然河北那边的恒山因为避名讳而改名常山，但不等于山西这里的就可以叫恒山，毕竟大家都要避讳，所以结合历史来说，当时这里其实也不是叫恒山的。



▲有着雪山美景的恒山。

■衡山

南岳衡山和北岳恒山的读音相同，位于湖南衡阳，在眺望衡山的山丘上所看的应该就是七十二峰的主峰之一。游戏中虽然没有做出完全的七十二峰，但起码在游戏的景点位置看还是蛮有气势的——不过细看，会发现视线所及的山峰几乎都是喀斯特地貌山峰……显然，这并不是属于衡山七十二峰中，当然也可以说衡山和西南西喀斯特地貌共用了这些山的素材。



▲游戏中的衡山。

■嵩山、中岳寺

位于河南的中岳嵩山，在中国版图的地理位置上其实不算中，但在周朝开辟五岳之说后，嵩山因为位于其他四岳的中部，因此被称为“中岳”。嵩山的山势同样也很险峻，到达景点地远眺，除了会有“一览众山小”之感，也会勾起对旁边一座山峰的挑战欲，“这山望着那山高”固然是人之常情，可真想挑战可是没那么容易的。嵩山的少林寺非常有名，不过是建于北魏时期，游戏里的曹魏距离北魏还很远。所以游戏中惟一的景点，便是中岳庙（游戏里为中岳寺），这作寺院原为祭祀嵩山太室山神的太室祠，汉武帝时扩建后作为道教观宇。游戏中的中岳寺也是五岳中惟一收录的祭拜山神的寺庙。



▲游戏中的嵩山也是相当险峻的。

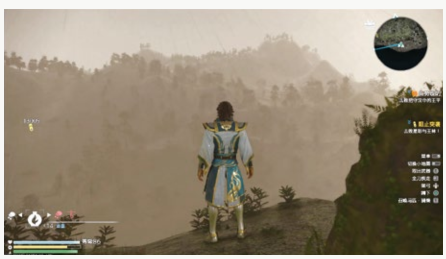


▲古色古香的中岳寺。



▲现实中的中岳庙，宏伟了许多。

■庐山



▲人在山中难识庐山真面目，何况是大雨天。



▲游戏中在江对岸远眺庐山。

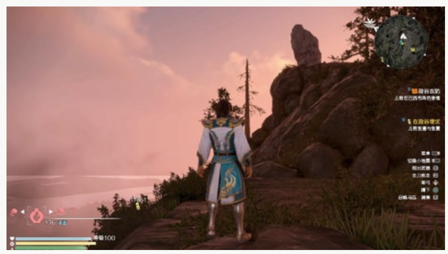
三山之一、位于江西九江的庐山有着丰富的地貌。不过就如那句“不识庐山真面目，只缘身在此山中”的诗句所说，起码在游戏里，是很难感受到这些的，甚至著名的庐山瀑布也没找到……不过到景点位置远眺，还是很漂亮的，尤其是阴雨天，更是别有感觉。

■黟山

这个作为胜景收录的山的名字看起来有些陌生，实际上就是三山之一的黄山。黟山是黄山的古称，因为整座山远望时山色如黛（古代女子画眉的颜料）且苍阔，所以被称为黟山。到唐朝时，唐明皇基于黄帝在此炼丹的传说而改名黄山。游戏则以改名前的黟山为名，也是很严谨的一个考据地点了。而且游戏也还原了黄山的山势陡峭，不过黄山著名的劲松基本上没有（毕竟是 2000 多年前），但景点旁边还是有一块巨大的奇石。



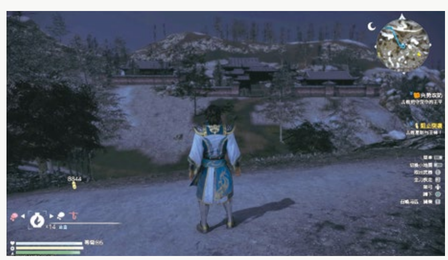
▲夜色下远看黟山，还真是苍阔而青黑。



▲山顶的奇石就是飞来石。

■五台山、小庙

山西五台山是著名的佛教名山，公元 61 年，摄摩腾和竺法兰两位印度高僧带着二十四章经到来中国后，也在此建寺。而游戏中的五台山的山腰，也的确有一座小庙。和用于祭祀山神而建于山脚下的中岳庙不同，这种建在山中的寺庙明显是用来修行的，不过寺庙内外都是普通百姓，并没有看到僧人，寺院的房屋也都进不去。顺便说下，寺庙右院和庙后箱子里都藏着虎皮、虎牙这类道具，不知道是随机的，还是制作人有意的……



▲五台山上的小庙。

■丹霞山

位于现今广东韶山的丹霞山，是游戏中最南的景点。丹霞山得名于其犹如丹霞般的赤壁丹崖，而这种发育在红色陆相碎屑岩上，受流水、风蚀、重力共同作用的地貌，也因此山得名“丹霞地貌”(Danxia landform）并为全世界采用，可以说丹霞山是丹霞地貌的代表。不过丹霞山的著名景观、分别位于锦江东西侧的阴阳石，无论是从景点上看，还是在附近寻找，都找不到……



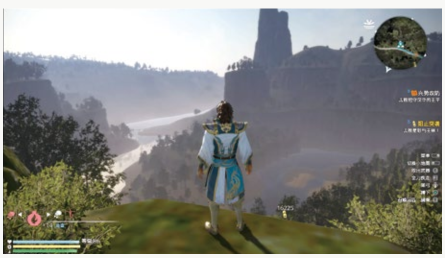
▲游戏中的丹霞山。



▲现实中的丹霞山。

■武夷山

武夷山也是典型的丹霞地貌，位于福建与江西的交界处。既有天游峰、九曲溪这些自然景观，也有武夷宫、汉城遗址这些人文景观。不过包括汉城遗址在内，所有人文景观都没在游戏体现出



▲游戏中天游峰和九曲溪。



▲现实中的武夷山、九曲溪，游戏中还原了标志性的丹霞地貌。

来，按说作为汉代古城遗址，在游戏中哪怕设个不痛不痒的小城也算还原了。游戏中主要展现出来的武夷山景点，还是峰岩交错的九曲溪。

■象鼻山

象鼻山是广西桂林的著名景点，泛竹筏于漓江上，会看到象鼻山犹如一只巨象站在水中吸水，其神形兼具堪称是大自然的鬼斧神工。在游戏中，从衡山往南，便会进入到一片喀斯特地貌的群山中，在河中赫然会看到一座如巨象般的山立于水中。这就是象鼻山，虽然位置上似乎有些问题，但大体上也算说得过去，更何况游戏中再现的象鼻山也是神形兼备的。



▲游戏中的象鼻山，山顶还有隐藏的箱子。

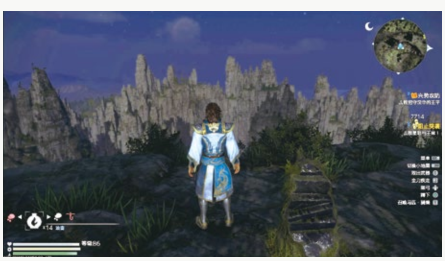


▲现实的象鼻山。

■武陵源

武陵源位于湖南省，由张家界、索溪峪、天子山三大景区组成，游戏中的武陵源主要是展现张家界的鬼斧神工的砂岩峰林。

和恒山一样，游戏收录的景点没问题，但这个名字起码在当时是没有的。武陵源这个词最早出现在唐朝王维的《归田赋》，意指世外桃源，1984年才正式将这里的三大景区统称为武陵源。当然只是名字出现得晚，那 2000 多座石峰已经在这里屹立了几千万年了。



▲武陵源砂岩峰林。

■云南石林

有“天下第一奇观”之称的云南石林也收录在了游戏中，高耸的石柱山峰非常壮观，不过在汉末三国时这里还未开发，因此不仅没有人烟，穿行于石林中还会遇到老虎，步行在石林中很容易被老虎围堵……和恒山、武陵源一样，云南石林也是后世才有的名字，明朝万历时候这里开辟芝云洞为景点时开始有石林芝云洞的名字。到 1931 年，石林风景名胜区才正式建园。



▲游戏中的云南石林。

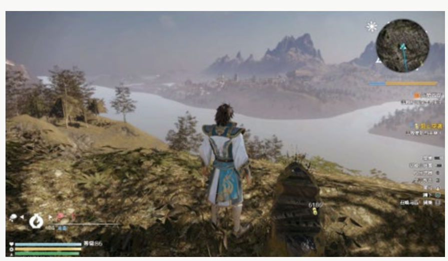


水

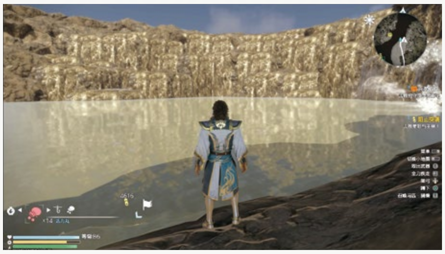
中国文化中，不论是风水格局的山环水抱、背山面水，还是风景画中的山水画，水与山都是互为依托映衬的，这里我们也来看看游戏中与水有关的景点。

■黄河、壶口瀑布

黄河的一大特点就是河水浑黄，至于什么时候开始的很难考证，春秋时期的史料记载中黄河就已经是这样了。游戏中很多发生在北方的战争，都会看到交战双方隔着黄河对峙。从“几”字到入海，黄河贯穿了整个游戏地图的北方，并且收录了壶口瀑布这样的著名景点。游戏中黄河的眺望点则在洛阳附近，壶口瀑布则在“几”字大弯的右边笔画中间——即使在游戏中被缩小，浑黄的河水从落差奔腾倾泻而下，其场面也是很壮观的。



▲洛阳附近的黄河眺望点。



▲游戏里的壶口瀑布挺壮观，但并不大。



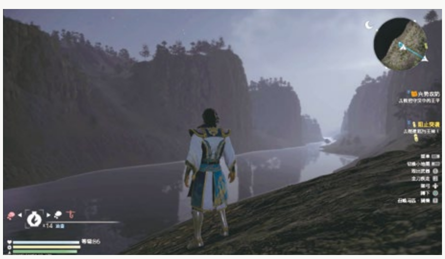
▲现实中的壶口瀑布，气势十足。

■长江、三峡

相比华夏文明起源的黄河，长江对于汉末形成三国鼎立局面无疑作用更大。游戏中的长江除了更加宽阔，也有非常多的江面激战发生。上游诸多汇入长江的水系也有不少在游戏中得以再现。游戏中关于长江的景点除了眺望点，还有三峡以及上游支流岷江的都江堰，洞庭湖、鄱阳湖、太湖和巢湖，也都是长江流域的湖泊。



▲夏口（今汉口）附近的长江眺望点，对岸的城是乌林、也就是火烧赤壁时实际放火的地点。



▲三峡，游戏还原了险峻陡峭的高山夹着宽阔江水的特色。

■淮河

淮河和秦岭是划分中国南北的地理分界线。虽然不如长江和黄河那么壮阔，但也将淮南滋润成了一方水米之乡。而历史上淮河的水患多和黄河有关，黄河由于自然和军事目的决堤，使得黄河侵入淮河，即黄河侵淮。而三国两晋时期的水患相对稳定，更多的灾祸是战乱，因此整个魏晋南北朝时候都“不志河渠”。从地图上看，无论是淮河还是黄河，应该是参照了现在的河流走势，而非汉末三国时的故道。



▲游戏中的淮河眺望点，对岸是下邳。

■鄱阳湖

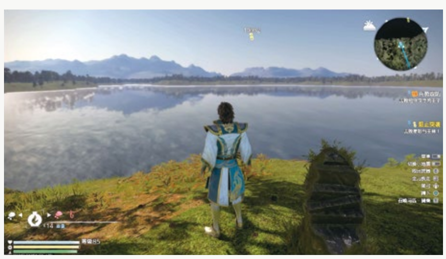
鄱阳湖是中国五大淡水湖之一，不仅是长江流域的战略要地，也是周瑜操练水军之地。周瑜操练出的训练有素的水军，与曹魏南征时完全不习水战的北方军形成了鲜明对比，这也是赤壁之战时周瑜敢于跟曹魏放手一搏的重要筹码。不过，游戏中的鄱阳湖有些小……



▲游戏里的鄱阳湖拿来操练庞大的水军应该不够用……

■洞庭湖

也是长江水系的五大淡水湖之一，在汉末三国时期，这里同样是孙吴的地盘并且也是操练水军之地。鲁肃接任大都督后,北方面对曹魏的压力，西侧面临关羽的威胁，便在水域开阔、水面平静且有巴陵山可纵览全局的洞庭湖训练水军，当时所建的检阅水军的阅军楼，就是后来岳阳楼的前身。



▲游戏里的洞庭湖因为被缩小，而少了些“衔远山、吞长江”的气势。

■巢湖

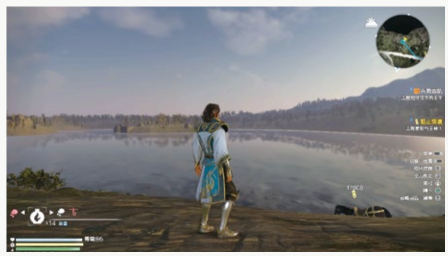
依然是五大淡水湖之一的长江下游的巢湖，在地图上可以看到，该湖的东边是合肥城，东北部是合肥新城，这两座城都是赤壁之战后魏吴之间战争的主要战场。因此巢湖在三国时期更多是作为主战场存在，戏份也是相当大。不过巢湖在游戏中不仅被缩小，标志性的湖心岛也没有在游戏中体现出来。



▲依然很小的巢湖。

■太湖

太湖是本作收录的四大长江淡水湖中，在汉末三国时期最没戏份的，既不像鄱阳湖、洞庭湖那么适合操练水军，也不像巢湖处在前线——太湖如果成为战场，惟一的可能就是建业被攻陷，所以太湖在三国时代的存在感也必然是非常薄弱的。但太湖和《三国》题材影视作品的关系密切，1987 年央视为拍摄电视剧《三国演义》在太湖边兴建了三国城，有关孙吴的大多数著名场面都在这里拍摄，但和游戏、历史并无关系。另外，太湖是本作收录的四大湖泊中惟一有湖心岛的湖泊，而且还设计了箱子来引导玩家登岛一游。



▲太湖是游戏中惟一有湖心岛的湖……

■黄果树瀑布

位于现在贵州境内的黄果树瀑布，名字来自于当地盛产的黄桷树,因为当地读音中“桷”和“果”相似，便逐渐被叫成了“黄果树”这么一个非常文艺的名字。黄果树瀑布真正被重视是在明代徐霞客考察之后，而在游戏的汉末三国时代，这里还尚未开发，因此当穿越一片片原始气息十足的丛林和山丘，来到黄果树瀑布时，还真有种进入世外桃源的豁然开朗之感。



▲游戏中完全原生态的黄果树瀑布。

■九寨沟

九寨沟隐藏于川西北高原的山岭之中，当地的藏民世代过着近乎与世隔绝的生活。1975 年，国家农林渔业部的工作组对九寨沟进行综合考察后，才首次发现这里拥有丰富的动植物资源和优美风景。所以即便是三国时期对整个川蜀地区进行大力开发的蜀汉，也没有到访过这里，在游戏中你若来此，那就真是到达世外桃源了。游戏中为九寨沟设了三个景点，包括了两个湖泊和一个瀑布。



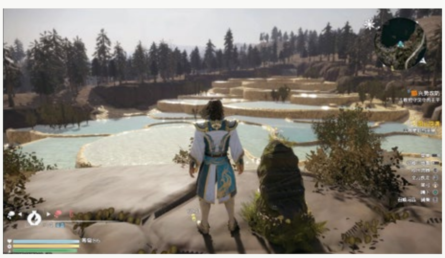
▲九寨沟的湖泊终年清澈，起码清澈这点在游戏里可以感受到。



▲这个瀑布应该就是现实中中国最宽的瀑布诺日朗瀑布了。

■黄龙

地图西部的黄龙也是一个藏得比较深的景点，现实中位于四川阿坝藏族羌族自治州境内，五彩池是其标志性的独特景点，无论是梯田状分部的结构，还是钙化池的不同颜色，都堪称是独一无二。而游戏中的黄龙景点所展现的，正是颇有梦幻色彩的黄龙五彩池。



▲并不是梯田，而是钙化彩池。

■都江堰

都江堰位于成都城西北，是战国时期秦国的蜀郡太守李冰在岷江上所修建的无坝引水水利工程，一举解决了世代困扰巴蜀的旱涝问题，更让益州成为了天府之国。诸葛亮北伐时考虑到都江堰对整个蜀汉的重要性，还专门拨 1200 人守护，并设堰官负责管理维护。游戏中的都江堰大致还原了外表形态，但却缩得基本上跟微缩景观差不多了，都江鱼嘴、飞沙堰虽然都有体现，但也都非常简单。顺便说下，蜀汉时的都江堰是叫都安堰，都江堰这个名字是在宋史中才出现的。



▲前边的一小块泥滩和木架就是都江鱼嘴了。



▲地图上大体还原了都江堰的俯瞰外形。

■芍陂

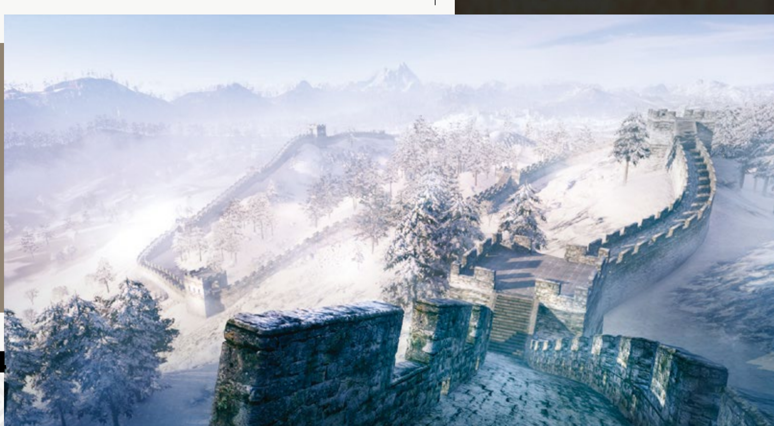
字面上看“芍陂”似乎是长满芍药花的山坡，实际上是读音为“雀杯”的淮河水利工程，由春秋时期楚国令尹孙叔敖主持修建，和都江堰、郑国渠、漳河渠并称为中国古代四大水利工程。虽然有名，但却处淮南这个战事多发之地，因此建后 600 多年便被战乱给破坏得荒废了。到东汉末，曹操统一北方后大规模实行屯田，淮南作为产粮重地之一，这里的芍陂也得以重修，甚至曹操亲临合肥“开芍陂屯田”，由此芍陂不仅得以重生，而且规模也扩大了很多。芍陂在地图上虽然乍一看离魏吴长年作战的合肥前线有些距离，但实际上只要孙吴侧占据些主动把前线推进，这里便也免不了成为战场。这里爆发的著名战役是魏将王凌对吴将全琮的芍陂之战，前半场是魏国大胜，后来吴国守住了阵线并成功反推取得了胜利，但也成为了引发吴国皇室夺嫡的导火索——不过王凌和全琮都是大众脸（前者戏份很大的是其反叛），因此同样是前线的芍陂，在游戏中也还是没什么存在感。



▲陂的意思就是池塘，但游戏里的芍陂还是太小了。

TIPS 1：为什么要缩比例

KT 在宣传《真 · 三国无双 8》时就宣称本作是收录整个三国时期中国版图的开放世界。到了游戏中，知名的山川大河古城也的确收录了很多，但体验时又普遍会感觉到很小，四大湖泊（五大淡水湖中没有收录淮河流域的洪泽湖）和芍陂尤其明显，大的像个中等规模的水库，小的则如同鱼塘一般，都江堰更像是马路中间的一个安全岛……当然，这也和整个地图的缩小比例有关，其实大山大河也都缩小了不少，只是不像湖泊的感觉那么强烈。就算是以现代赛马 80～90 公里 / 小时的短跑速度为参考，整个版图其实大概也就相当于多半个江苏省大。而这种缩小除了钱的原因（必须得考虑的原因），也有游戏本身的体验需要，毕竟游戏本质上还是动作游戏，赶路太久则难免让人生厌，现在缩小比例的地图，还有玩家在开荒时抱怨赶路时间长，真按原比例的话——以长安到洛阳为例，自驾游路线距离为 371.4 公里，驾驶时间约 5～6 小时，游戏中就算是骑着高速公路驾车速度的快马，跑上五六个小时，玩家差不多该崩溃了。因此游戏中两城的距离是缩短后的，中心相距大概是 3250（所以比例大概是 1 ： 100？）。渡河也是一样，游戏中的渡河是不可避免的，而真渡河时慢慢腾腾地游上半个小时、一个小时，绝对要火冒三丈的。当然，适当地给一些地点做些改变还是应该的，游戏中的几座大城市其实都不错，既给人感觉很大，也不会让人陷进去出不来；而像几个湖泊及小城，就都太小了……

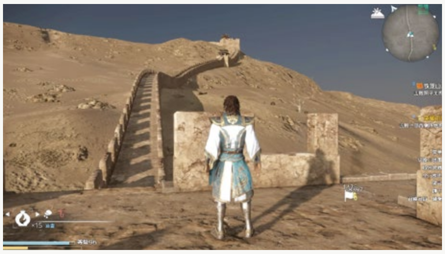


人文

这里的景观和前面的自然景观不同，都是人文景观，而人文景点中的城市由于其特殊性而在后面单独说，就不放在这里了。

■万里长城

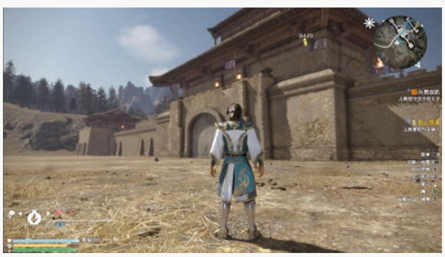
《358》的万里长城是汉武帝时期在修复秦长城基础上增修了河西长城的汉长城，游戏中收录了河西长城的一部分和原有的秦长城——但原秦长城的东部并不是到辽东，而是结束于大概现今内蒙古赤峰的位置。而在地图西南角沙漠中的景点位置想继续向西探索河西长城，很快也会被空气墙给挡住。长城的三个观景点彼此间距离非常远，是游戏里同一景中景点位置距离最远的。从比例上看，烽火台部分其实还算好，但平常路段的城墙就显得有些矮了。

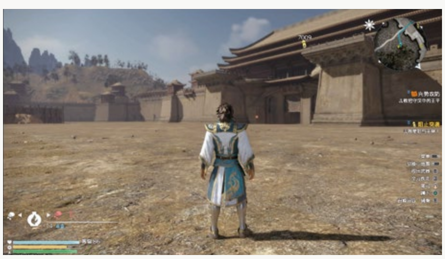


▲西北的长城景点就是汉长城的河西长城。

■汜水关、虎牢关

如果 KT 在制作《358》时执着于还原现实的话，这两个关城大概会让 KT 犯难，因为汜水关和虎牢关本是一个关的不同名字，叫汜水关是因为在汜水之西，虎牢关之名则来自于周穆王带着勇士们捕获老虎并笼养在此的典故。一个关城变成两个，很显然是罗贯中的锅，但 KT 要基于还原版图来做《三国无双》，便也只能将两个关都做出来，并且还隔着约 1430 的距离。





▲游戏中的汜水关和虎牢关，后者比前者更大气威严。

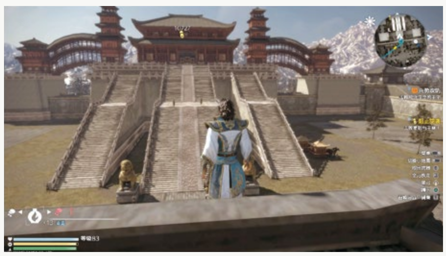
■白马寺

白马寺在洛阳城西，当剧情发展到曹操迎汉献帝时会到达这里并开启景点。其实在董卓火烧洛阳时，白马寺已遭到了波及，不过当时游戏里刚被董卓放火烧掉的洛阳城的百姓都一片祥和，白马寺不受影响便也不奇怪了。白马寺是中国最古老的佛教寺院，相传两位印度高僧摄摩腾、竺法兰（前面说的五台山建庙也是这两位僧人）受汉明帝使者之邀，用白马驮经将二十四章经带到洛阳，并在此建寺，故名白马寺。虽然是佛教寺院，但游戏里的寺中并没有僧人，而且在景点处观看白马寺，也和道教的中岳寺有几分像……



■铜雀台

铜雀台是赤壁之战后才会出现在邺城北方空地上的景点，基本上还原了铜雀台的两桥连三台的造型，即曹植的《铜雀台赋》中的“连二桥于东西兮，若长空之虾蝶”，不过这句气势恢宏的诗句在《演义》中被诸葛亮改成了“揽二乔于东南兮，乐朝夕之与共”，狠狠地刺激了周瑜一把……



■诸葛庐

诸葛亮隐居的小房子，这处建在水上的小屋的环境相当优美静谧。屋子内还由珠帘分成了内外间，探访时只能到达外间而无法穿过珠帘。虽然三顾茅庐的剧情就发生在这里，但并不会开启诸葛庐的景点，依然要探索并调查景点碑才可以开启。和其他远离战场的景点不同，诸葛庐有时会发生因被敌方势力占据而无法直接到达的情况。另外，笔者开启诸葛庐的景点时，诸葛亮已经在五丈原快去世了，当时正是夜晚，在将要离开时竟然看到了诸葛亮在草庐中读书，便立刻回去看看，进去后却发现根本没有人……不知道是有意设计还是 BUG。



■楼桑村桃园

著名的桃园三结义之地，在楼桑村内，始终是桃花盛开，点缀在桃园中的小亭也给桃园增色不少。桃园在游戏中并非是景点，但只要熟悉三国的故事，应该都能从楼桑村找到桃园的。



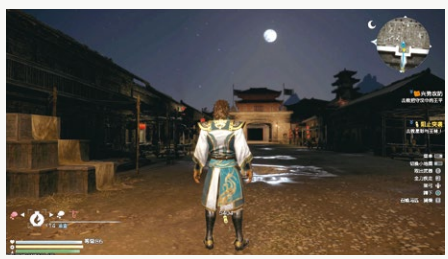


城

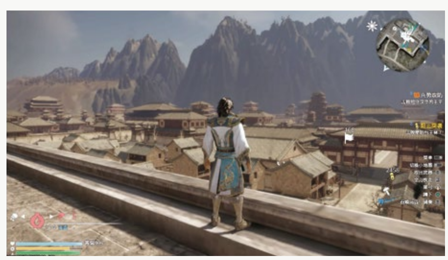
原本打算将城市在人文部分逐一介绍，但因为大多数城市都大同小异，这里就单独拿出来并放一起说了。

■大城小城

游戏中的城市分为很多种，一种是大都市，如洛阳、长安、许昌、建业、成都、下邳、寿春等，这些城市要么是汉朝时的大都市，要么是当时割据政权的政权中心。这些城市都是齐整的里坊宫殿格局，作为大城市，其一大特点就是商业发达，体现在游戏中就是各种类型的商人都很齐全，而且往往有一个类似集会所的酒馆，里面还有料理商、好事者、古币收藏家这些人。另外就是有明



▲洛阳街景，远处的高山是华山。



▲站在城墙上看长安，一派宫殿林立的奢豪之气。

确的宫殿区和民宅区之分，其中作为西汉故都的长安，其宫殿多而且规模大；洛阳也有南宫和北宫两大宫殿；其他割据政权也最少有一个宏大的宫殿。这些宫殿同样有着城墙和宫门，就如同城中城一般，成都城甚至还用一整面城墙将宫殿区和民宅区分开。

还有些城市虽然大，但因为身处战略要地、或本身就出于战略目的而建，因此并没有宫殿区，商人也是基础的两三种，但是有明显的军事设施，合肥新城就是一个典型。


▲在建业城南的山顶俯瞰全城。


▲许昌街景，建筑很古朴，远处就是宫殿区。


▲出于军事目的而建的合肥新城。


▲成都，一道城墙将城一分为二。


▲西北沙漠的军事重镇武威城。

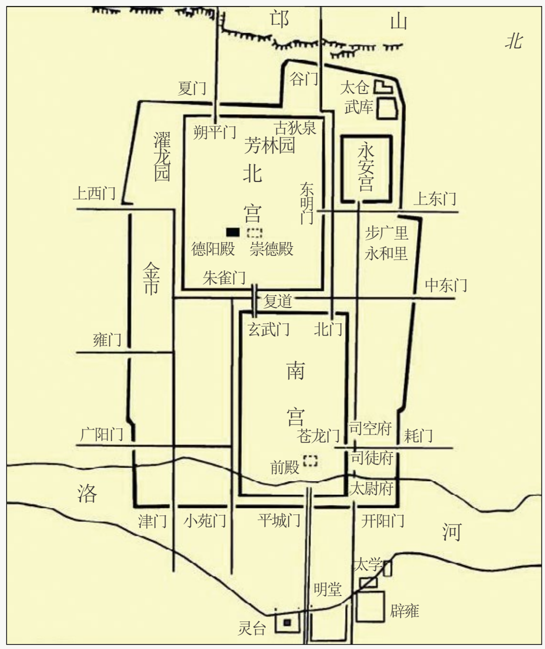
此外还有很多中型城市，没有以上城市的政治、商业、军事的特点，但面积也很大，本应是东汉三国时期都市之一的樊城，在游戏中便是如此。而小城市则更多地相当于据点，里面以民宅为主，有少量的军事设施和基础的商人——其实和中型城市差不多，只不过面积更小。

■城市的还原度

这些记载在历史和演义故事中、距今已 2000 多年的大大小小的城市，反应到游戏中，显然也是大多数无从考据对比的。但是从有遗址考据的城市来看，起码 KT 还是下了番功夫的，如游戏中长安，商人扎堆的位置正对应当时的东市和西市，而明光宫、长乐宫、未央宫等宫殿也都可以在游戏中的对应位置上找到。下面以洛阳为例，来看看游戏与原版的对比：

游戏中，洛阳北面是山地，对应邙山；南边的一条河，即洛河。城内，首先是西南部，商人以及类似集会所的酒馆都在这里，这里所对应的正是东汉洛阳城的金市。西北角则是一个小院，在正始之变的战斗中这里会发生占领武器库的任务，不过遗址上这里是园林景观濯龙园，武库的位置并不在这里。在城市中间，有两个大宫殿，即南宫和北宫。而在洛阳城的东南角，是一片华丽的住宅，这里对应的是司空、司徒、太尉这三公的府邸。从这里往北，房子就比较破旧，这里是民宅区，即步广里、永和里。但继续向北并不会找到永安宫，继续往上的东北角稍向左似乎是驻军地，而遗址显示现实中的东北角则是太仓（皇家粮仓）和武库。从地图对照可以看出，本作其实是大体对应，但也并没有做到真正意义上的还原，除了前面提到的差异，城门也做了改变，如西侧也只有广阳门和雍门，而没有上西门等。

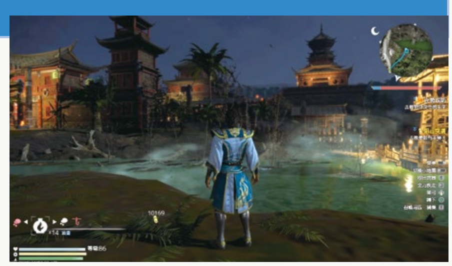




▲游戏中的洛阳俯视图和东汉洛阳布局对比。

■严谨度如何

当然，像洛阳、长安这些都是有考证的，都可以尽可能去再现。但大多数城市，还是只能按照想象去设计。另外，游戏中有些城市，也直接以郡命名，如西南的建宁、交趾，都是郡名而非城名。其中的建宁城在游戏里作为孟获的大本营出现，无论是建筑还是人物着装，都很有异族风情。而且因为处在连通中原王朝和印度的要道上，这里的建筑也能感受到些许的古天竺味道。在七擒孟获的故事中，孟获最后所据之处是上城，孟获在归附蜀汉前也同


▲有着异族风格的建宁城。

时受当地夷人与汉人的景仰，说明孟获的地盘里其实是有汉人和城池的，但在当时，他的城池起码不是叫建宁的。

建宁属于一个不严谨之处，但游戏中的城市设计也不乏严谨，像合肥新城，在荆州激战前，这里是合肥西北的一个大营盘；从荆州之战开始，这里建成了更大的合肥新城后，成为了一个以军事为主的大城。而邺城虽然在历史上贵为曹魏五都之一，但游戏中只是一座小城，不过在赤壁之战后，邺城之北的空地便会出现新的景点铜雀台，邺城也随之扩大，成为了有宫殿区和民宅区的中等都市了。



▲最南的交趾城，位于现在越南的北部。当时的交趾其实也是郡名而非城名。

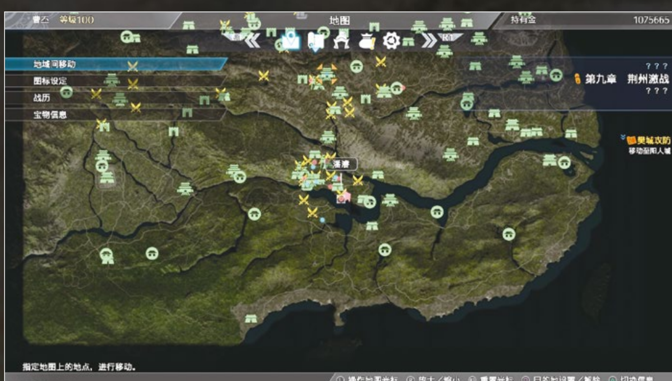
■安详的城市生活

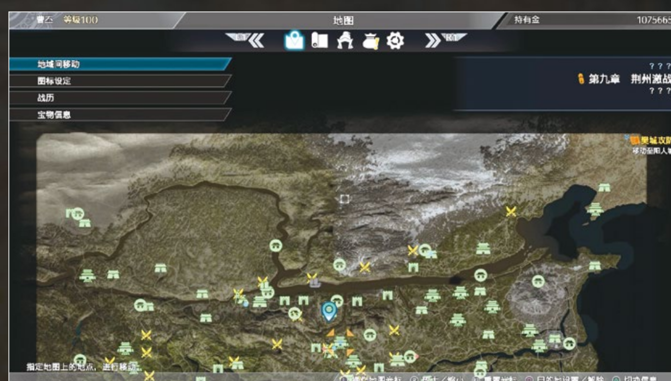
在游戏中，无论是哪个城市，除非是正在交战的状态，街上鲜有百姓，否则哪怕是处在前线，民众也都是悠闲安详，甚至董卓进京后被狠狠糟蹋、迁都时又放了一把火的洛阳的百姓也是如此。尽管大多数游戏的城镇居民都普遍是这种状态，但《358》中战乱刚刚结束就立刻恢复平静，还是让人觉得有些怪怪的。

TIPS 2：《358》的边界到底是怎样？

既然是开放地图，就少不了探索的乐趣，那么在这个号称收录了汉末三国中国版图的大地图，其边缘到底是在哪里呢？

先说东部和南部，这部分因为都是大海，比较清楚，在游戏发售之初，就有不少人尝试出征大海，结果很快被空气墙挡住了，台湾岛、海南岛也都因为有空气墙而看到却到不了。南部的陆地部分，即如今的云南、贵州、广西、广东的大部分，都还是热带丛林，遍布着各种猛虎和熊，而且还有强悍的山贼出没——其实广东在秦朝时便已纳入中国版图并设三郡，汉朝时这里被设为十三州之一的交州，汉末三国时虽然远离中原战乱，但也被曹魏、孙吴、蜀汉等各势力拉拢争夺，最终归附了孙权，所以还不至于是一片原始森林。与广东类似情况的还有东北，东北基本上只包括了辽宁的一部分以及吉林的一小部分，大多数都是遍布白狼和贼寇的荒野，仅有两座小城。如果想从辽东去朝鲜半岛，同样会被空气墙挡住，在辽东半岛的尽头，会发现现在的大连市的甘井子区到旅顺港这部分，都成为了与陆地分离的小岛（东汉末这里是县）。





▲59、60：开辟全部边界的地图。

而南部，交趾以西，继续往南便是被空气墙阻挡的陆地，整个西部和北方的边界也同样如此。而且行走到地图边界时，会发现这里雾气弥漫，还有高等级的猛兽和山贼出没，这些影影绰绰的身影在夜晚的浓雾下，会让人感觉走入地狱一般。

和游戏中大多数地方通过路标发现瞭望台，再通过瞭望塔发现更多的路标、篝火、景点等的开拓地图方式不同，在边界基本上只能通过骑马或步行一点点地开拓，在西南部的崇山峻岭还要面对爬山的问题。北方边界虽然没这么麻烦，但一直赶路也是很枯燥的。所以除非是特别追求开拓全地图，否则既缺乏有效关联与引导设计、又不涉及奖杯 / 成就的边界，其实也是可以无视的。



▶黑夜浓雾下的鬼影般的强悍山贼，有没有种地狱的感觉？

关于《真 · 三国无双 8》的景点探索就到这里了，其实游戏中未标注景点的部分，也有不少可圈可点之处，此外结合景点还可以在游戏中玩出自己的感觉（如用刘备在夷陵决战前，穿越去桃园凭吊下故人后坦然面对必然到来的结局），总之，开放世界对于《真 · 三国无双》本身的存在价值尽管还有争议，但在已有的设定里，去探索发掘属于本作的特有体验，亦未尝不是游戏的乐趣所在。



特别企划 SPECIAL FEATURE

再一次爱上游戏的理由

WHENEVER. WHEREVER.

NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch 发售一周年回顾

在年底合刊中，我曾用“壮士断腕，绝境重生”来形容 NS 之于任天堂的意义，虽说用词上可能过分悲壮了一些，但对于从事媒体、或是所谓“资深玩家”的我们来说，任天堂从 Wii U 的谷底重回 NS 巅峰的大逆转，有着最深的感触。然而其实在大多数玩家的眼中，NS 就是让他们再一次爱上游戏的理由，如此而已。转眼距离 NS 的上市已经悄然跨过一周年，那么让我们回过头，看一看这个传奇的起承转合。

文 UCG 众编　美编 Juxi

Nintendo Switch 的历史轨迹

2015 3.17

时任任天堂社长的岩田聪正式公布新的主机项目——开发代号“NX”。

Nintendo NX

2016 4.27

任天堂在Twitter上宣布“代号NX”的新主机预定将于2017年3月上市。

2016 10.20

新主机正式定名为“Nintendo Switch”，官方网站上线，展示主机的各项详细情报。

NINTENDO SWITCH

2017 1.13

任天堂正式宣布Nintendo Switch将于2017年3月3日发售，率先登陆日本、北美、欧洲、香港多国家与地区，并在此后两天举办了试玩活动。





被低估的销量神话

◀NS销量开门红，9个月突破千万台

2017 年 12 月 12 日，任天堂正式宣布 Nintendo Switch 的全球销量已破千万，达成这一目标仅仅用了不到 9 个月的时间。而在这台新主机跨过周年之际，其全球总销量已经达到 1500 万台以上，这是一个什么样的概念呢？它超过了 PS4 发售首年的全球销量，也超越了任天堂自家上一代主机 Wii U 约 1356 万部的总销量。若能继续保持这样强劲的势头，相信很快能够打破 Wii 所创造的成绩。

在日本市场，NS 刷新了本世代家用主机最快突破百万大关的纪录；而在美国，NS 也是有史以来前十个月销量最高的游戏主机 ...... 诸如此类的关于 NS 的描述在过去一年里常有耳闻，总结起来就是一句话：NS 卖疯了。这对于任天堂而言当然是一件好事，不过普通玩家却不得不面对一个更现实的问题——一机难求。虽然有万能的淘宝，国内玩家并不至于真的买不到 NS，却也几乎不可能原价购入，额外的金钱付出在所难免。而在日本市场，有很长一段时间内想要买到现货并不是一件容易的事，甚至只能用抽选的方式碰运气，即便有国内黄牛的倒卖扰乱正常市场（君不见淘宝店铺的货架上堆满了一台台漂洋过海的主机），但显然任天堂自身也没能解决好产能的问题。因此 2017 年 6 月时，任天堂也通过官方网站发布声明，对 NS 缺货的情况向玩家致歉，并逐步改善。不过一个月后随着《油彩军团 2》的发售，还是再次掀起了一阵抢购的“腥风血雨”。



▲《油彩军团2》的同捆版稍微缓解了一些供货压力。

在我看来，Wii U 失利带来的阴影，让任天堂对 NS 市场需求的预估趋于保守，而玩家们对于新主机所展现出的热情，显然超乎了所有人的预期之外。就连很多第三方厂商也都严重低估了 NS 的市场表现，错过了这一年销售热潮的顺风车，方才赶忙调整策略。万代的社长在财报会议上表示，从 2018 年 4 月开始将在 NS 平台投入更多资源，并计划公布多个独占游戏。

谈销量，确实是件很“俗”的事情，和玩家本身也没有直接关系。但厂商们都是现实的，有市场需求才会有更多的投入，才能有更多好的作品面世。因此当 NS 过去一年的表现得到了充分认可，随着游戏阵容的进一步扩充，相信这样的势头在未来一年仍将延续。



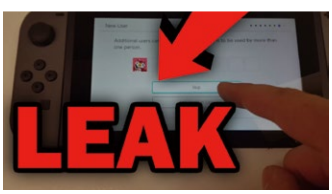
▲买主机还得看运气，幸运儿才有资格玩NS。



▲第三方支持力度不足的情况，有望在2018年得到缓解。

2017 2.17

Nintendo Switch被经销商员工提前泄露，一名国外玩家提前获得了这台尚未上市的新主机，制作了开箱及系统画面相关的视频并上传至视频网站。泄露的新主机很快被任天堂于两天后回收。



2017 3.3

Nintendo Switch正式在日本、北美、欧洲和香港等国家及地区上市。



2017 12.12

任天堂在官方网站正式确认，截止至2017年12月10日，NS全球销量超过1000万台。

2018 1.18

官方宣布将于4月20日推出名为“任天堂LABO”的手工DIY纸模组合（含纸模与游戏）。




■立于顶峰，远眺苍穹，这正是对游戏本身最好的写照。

一款游戏，奠定胜局

一个成功男人的背后，都有一个伟大的女人——且不谈这句话放在现在这个时代是否符合正确的价值观，起码 NS 的成功，很大程度上确实是拜一款伟大的游戏所赐——《塞尔达传说 旷野之息》。回顾过往，很少有一台新主机能够在首发时，便拿出整体品质和完成度都如此之高的大作。

这款原本为 Wii U 打造的系列最新作经历了长时间的开发与打磨，最终由于历史原因成为了 NS 的首发游戏之一。若是抛开本作，NS 的首发阵容用惨不忍睹来形容一点也不为过，更别提不完善的系统及网络体验，但这些在《塞尔达传说 旷野之息》的面前都不算什么，为什么要买 NS？这一个理由就足矣。在 NS 发售的第一个月内，NS 版《塞尔达传说 旷野之息》的全球销量是 276 万份，占所有 NS 游戏销量的 50%，有趣的是同一时间内 NS 主机的销量为 274 台，反而比《旷野之息》少了两万，显然很多即便没有抢到新主机的玩家，也依然购买了游戏。即便对于主机本身有再多不满，当每个人进入游戏，被那一草一木、一花一鸟所感动时，还有什么可抱怨的呢？毫不夸张地说，这是第一次将如此美丽而广阔的世界捧于掌心。

如果没有《塞尔达传说 旷野之息》，NS 肯定不会有如此梦幻的开局。不过反过来看，如果没有 NS，《旷野之息》也很难拓展出如此庞大的用户群，毕竟对于很多轻度玩家来说，仅凭一款游戏就要接纳 Wii U 绝对不是一件容易的事。

《旷野之息》所引发的加成效应也并不仅限于主机的首发期，去年年底时本作斩获了 TGA2017 年度最佳游戏的桂冠，紧接着在 2018 月 2 月正式追加中文补丁并推出中文版，这些都让本作最终成为一款真正意义上的世界级大作。






■当之无愧的年度最佳

来自第一方的“连续技”



▲这些第一方游戏你玩过几款呢？

即便《塞尔达传说 旷野之息》再怎么伟大，但光凭一款游戏是远远不够的。强势的第一方游戏阵容向来是任系主机的优势，让对手望尘莫及，而这一思路在 NS 上贯彻得非常彻底。任天堂将所有的资源都集中在了这台新主机之上，发售后的一年里，几乎每个月都能有一款或以上的第一方独占游戏（包括授权 / 出资给第三方开发的作品）推出——《塞尔达传说 旷野之息》、《马力欧赛车 8 豪华版》、《神臂斗士》、《油彩军团 2》、《宝可拳 DX》、《超级马力欧 奥德赛》、《火焰之纹章无双》、《异度神剑 2》、《猎天使魔女 1&2》……哪一款不是分量十足？在这种组合拳的连续攻势下，不仅有条不紊地保持硬件和软件销量的快速增长，也让 NS 在玩家群中的话题性及热度延烧了整整一年的时间，即便是尚未购买这款主机的玩家，也更容易在这种氛围下被勾起兴趣来。

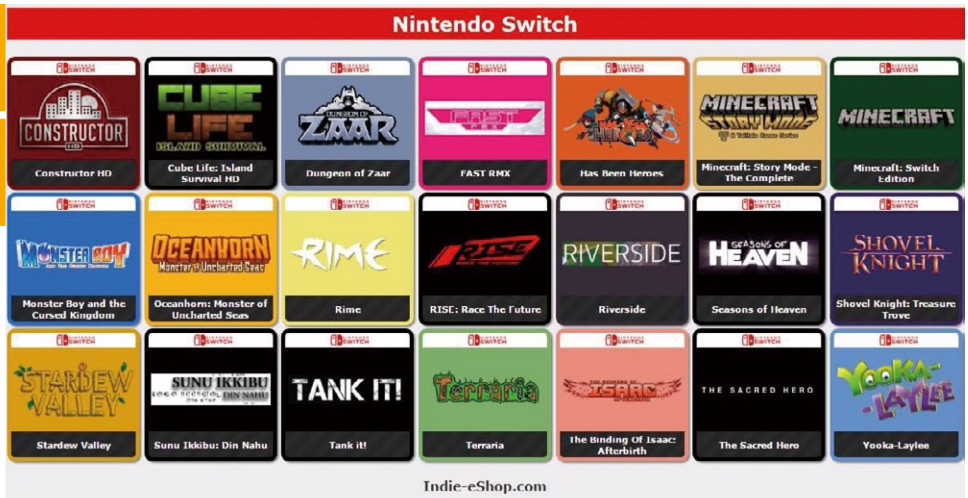
不过必须于要承认的是，这些第一方大作中有不少“冷饭”——《马力欧赛车 8 豪华版》、《宝可拳 DX》、《猎天使魔女 1&2》都只能算是 Wii U 版修修补补后的产物。 不过由于 Wii U 的销量实在太过低迷，因此其实这些原本 Wii U 平台上的游戏也都没能热卖，对于很多 NS 玩家而言倒也和新作无异。而这些宝贵的“遗产”能够被更多的玩家所喜爱，与让 Wii U 的退场显得更有意义了一些。

软件的销量同样是惊人的，仅一年的时间，NS 上就诞生了 8 款百万级别的游戏，其中更有 3 款在 500 万



▲这哪里是冷饭，明明就是幸福。

独立游戏的新乐土





▲独立游戏为NS的e-Shop撑起了半边天。

除了第一方游戏外，NS 还有另一个强大的软件生力军——独立游戏，其表现远超一般的第三方厂商。虽说这确实令人感到些许意外，但任天堂在独立游戏热潮掀起的这几年里所做的耕耘，其实并不比索尼或微软少。玩家们感受不深只是因为任天堂没有对手们那么高调罢了，而且其平台策略对独立游戏开发者也非常友好。

因此在 NS 推出后，很多独立游戏开发者或者小型工作室，纷纷将自家的作品搬上这个新平台。不可否认的是，相比原本独立游戏所聚集的 PC 或移动平台，主机平台整体的用户质量更高，付费意识更强，因此即便同一款游戏在主机平台上的售价更高，但销量却不减反增。这个有趣的现象在 NS 上体现的更为明显，原因也不难理解：首先 NS 的用户群与喜爱独立游戏的玩家有着更高的重合度，不过分追求所谓的感官刺激，更注重纯粹、小而美的体验。另一方面则是 NS 便携性所带来的优势，大多数独立游戏对于硬件性能的要求不高，因此无论是在家用机模式还是在掌机模式下，游戏感受几乎是一致的，甚至和 PC 版也没有差别。横版过关、Rogue-like、冒险解谜等独立游戏常见的类型，由于更适合随身游玩，因此 NS 版的推出有效降低了 PC 平台上“本能喜 +1 却不曾深入体验”的情况。

在前期游戏数量不足的情况下，大批独立游戏的入驻为 NS 的线上商店撑起了门面，这是任天堂所乐见的，而高质量用户群及不错的平台普及度，则为开发者们带来更优厚的回报，在这个双赢的局面下，未来 NS 依然会是独立游戏的新乐土。



▲话题性或许不如《塞尔达》，但销量不会骗人，水管工对于很多玩家而言，就是“游戏”的代名词。

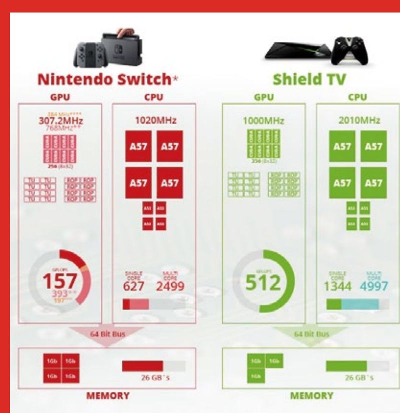
以上——排在第一位的是《超级马力欧 奥德赛》，全球销量接近 800 万，而《马力欧赛车 8 豪华版》和《塞尔达传说 旷野之息》则以 663 万和 631 万紧随其后。余下的作品分别为《油彩军团 2》(430 万)、《1-2 Switch》(162 万)、《神臂斗士》(156 万)、《马力欧与疯兔 王国之战》(147 万)和《宝可拳 DX》(114 万)。

不过在惊叹之余，从这个销量榜中可以看出，相比惊人的第一方大军，第三方阵容则要逊色许多，百万级别的作品清一色出自老任之手，就算是《马力欧与疯兔 王国之战》，也是 IP 授权的产物。第三方乏力这个在任系家用机上持续了多个世代的软肋，似乎在 NS 上依旧是个难题。一年的时间过去了，我们却很难找出一款足够优秀、或是有记忆点的第三方新作，厂商们对这台新主机的态度显然比任天堂更保守，大多只是丢一些移植或跨平台游戏试试水温，直到 NS 交出了一份漂亮的周年成绩单，方才准备加大投入的力度。所以我们有理由相信，迈入第二年的 NS 在游戏阵容的多元化上，会迎来爆发期。

但同时也必须再次提到一个很多粉丝们可能不高兴听到的话题——性能。毫不客气的说，若单纯以一台家用机作为评判，NS 的性能是不合格的，与对手的产品之间有着极大的差距。这对于拥有强大开发能力的任天堂自身或许并不是问题，但对于第三方跨平台大作而言（尤其是 3A 大作或欧美游戏），游戏体验的大幅下降便在所难免，同样的价格下大多数玩家自然会倾向选择更好的体验，久而久之开发商自然也就不会愿意持续投入。这是一个难以解决的问题，否则任天堂也不会自 Wii 世代到今天都没能拿出很好的办法。不过 NS 所不同之处在于，其有着“形态变化”这个独一无二的优势，至于玩家们是否愿意牺牲游戏体验来换取随时游玩的便利性，还有待后续的观察。



▲梦里什么都有，何时照进现实。



▲ NS 的性能甚至不及 NS（这不是绕口令）

中文化，说到做到



过去，任天堂在游戏中文化上显得不够积极，以至于“八国语言无中文”常常会被拿出来调侃。而在《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》开了个好头之后，NS 的首发地区甚至包含了香港，任天堂对于中文市场的企图便显而易见了——它看中的难道仅仅只是香港这一小片地区吗？不，真正的目标是一水之隔、庞大的大陆市场。虽然只是“曲线救国”，但作为未来推出行货的前哨战也未尝不可。

如今 NS 平台上的中文游戏已经达到 80 款以上，随着《塞尔达传说 旷野之息》中文版的推出，第一方作品也基本全线覆盖。虽说游戏中文化已经是大势所趋，逐渐不再是值得特别提及的“优点”，但起码任天堂所展现出的态度和高效率，都是值得身为中国玩家的我们给予肯定的。游戏无国界，但语言很多时候依然是壁垒，将其打破后，造福的决不仅仅只是玩家，对于构建正规、良性的市场环境也是至关重要的。

必玩佳作 TOP5

TOP1
《塞尔达传说 旷野之息》

TOP2
《异度神剑 2》

TOP3
《超级马力欧 奥德赛》

TOP4
《油彩军团 2》

TOP5
《猎天使魔女 1&2》

《塞尔达传说 旷野之息》毫不意外的成为编辑部评价最高的 NS 游戏，倒是《异度神剑 2》以 1 票的优势挤掉了《超级马力欧 奥德赛》，只能说可爱的妹子还是更受青睐，而且男女通吃。不过必须要承认的是，这个所谓必玩佳作的榜单并没有太大的意义，就算拉个路人给你推荐也基本会是这些，毕竟挑出高评价的作品后再把冷饭去掉，真的没有其他可选了呀（笑）。

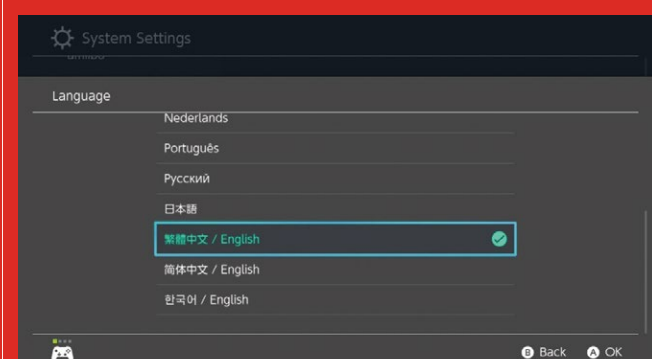
诚意满满，却步调稍缓

任天堂在 NS 上展现出了极大的诚意——游戏及网络服务不锁区、便利的账号系统、甚至细致到为卡带添加无毒的厌恶剂防止孩童误食。但此后的步调却显得非常缓慢，完整的付费网络服务要到 2018 年 9 月才能上线，明明把香港设为首发地区之一但港服商店却等了一年后方才准备开放 ..... 而最令国内玩家费解的，我想无疑就是中文系统语言的问题了。



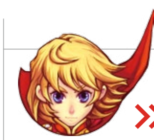
2017 年 10 月 19 日，NS 迎来了 4.0.0 系统的大版本更新，加入了部分游戏的录像、存档迁移、数字游戏预下载等实用功能，以及终于可以在系统设置中追加简体 / 繁体中文作为可选项。不过这项功能仅仅只是针对带有中文的游戏，并不包括主机本身的系统语言。而在跨过一周年之际，NS 的系统版本已经更新至 5.0.0，中文系统语言却仍不见踪影 ...... 作为一款 2017 年推出的电子产品，一年的时间连这点小功能都完善不了，实在有些匪夷所思，要知道就连《塞尔达传说 旷野之息》都已经推出了中文版，难道系统菜单的中文化会比游戏中文化的难度更高？

很长一段时间以来，玩家们对于在任系主机上看不到中文系统早已经习以为常，或许大多数人并不特别在意，毕竟主机的功能就是拿过来玩游戏罢了，谁会整天无聊翻着系统菜单看呢？但请不要忽略低龄玩家也是 NS 所希望涵盖的用户群之一，对于他们而言，没有中文系统可并不是一件小事。



NS@UCG

NS 在编辑部的普及度相当高，虽说还没有达到人手一台的程度，不过毕竟现阶段游戏数量有限，肯定不可能满足所有人的需求。而经过了一年的“朝夕相处”，已经入手 NS 的众编们，对于这台年轻的新主机都有什么样的感受与看法呢？而 NS 又会对众人的游戏生活带来什么样的影响呢？



››› 纱迦

比起悄无声息的 Wii U 来，NS 在过去一年可以用人气爆棚来形容，很多早已淡出主机游戏圈的朋友都纷纷购入了 NS。虽然比起 Wii 当年来说还有所不如，但考虑到 Wii 是有盗版的，NS 的表现已经可以说是相当出色了。不过看看 2018 年的发售表，感觉 NS 要想复制去年的神话是有难度的。

说个趣事：去年暑假结束时我本来还想向我的小侄子安利 NS，结果发现他早有此意，于是我就向他推荐了很多游戏。结果等他住读了一个学期之后，我问他的游戏感受，他表示这些游戏都挺好，就是《油彩军团 2》不行，因为他在学校里完全联不上。（笑）

■对 NS 未来功能的期许

要说改进点还是挺多的。首先希望底座能够拥有更多的功能，譬如加强机能。如果要出 NS Plus，相信加个底座就 OK 了；其次是就是储存空间的问题了，如果这个问题不解决，第三方大作怎么往 NS 上搬；然后是希望加入中文系统，强化港服的功能。



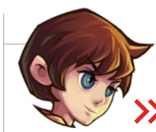
余烬

春节回老家，顺便将 NS 带了回去，本以为能向同辈人好好安利下这款大热的游戏主机，没想到对 NS 和其中游戏最感兴趣的是我刚上三年级的小侄儿。本以为爱打爱闹的他会喜欢《神臂斗士》这种可以体感打拳的游戏，但在尝试了我机子上所有的游戏后，果断投入到了《超级马力欧 奥德赛》的世界之中。不得不承认，对于我这位经常抱着平板电脑玩《我的世界》的小侄儿来说，NS 带来的体验是足够新鲜的，毕竟任天堂的不少游戏能满足小孩子无穷无尽的好奇心理。而 NS 本身的掌机屏幕以及体感玩法，也契合了如今小朋友们的喜好。再加上 NS 系统对家长管理的支持，实在是很适合不太懂主机游戏的小朋友们进入这个更高一级的游戏殿堂。各位还在考虑送什么生日 / 圣诞 / 毕业礼物给自家小孩的父母，NS 真的是个不错的选择。



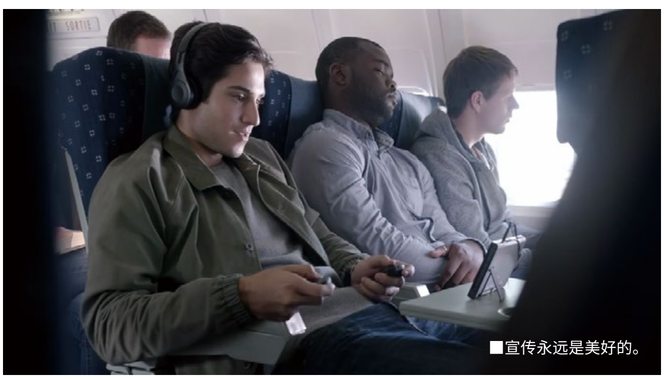
■ 对 NS 未来功能的期许

目前 NS 系统还缺少 PS4 合购或者 XOne 上多主机共用一个账号玩数字版的功能，对于身边有不少人都会玩 NS 的玩家来说，相关功能的缺失是一件蛮遗憾的事情。



梦叶

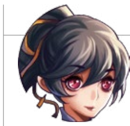
去年过年回家一趟让我对携 NS 出行有了新的认识，本以为可以在飞机上畅玩一路，但怎想在起飞前就遭遇了各种尴尬。我是那种会在起飞前就关手机的人，所以使用游戏机这种电子设备当然也是要提前调成飞行模式，为了避免长时间手持的疲惫就想采用桌面模式游玩，结果却发现 Joy-Con 在飞行模式下是没法无线操控的……正当我下定决心准备手持一路的时候，起飞前检查的空姐开始向我确认手里是否为游戏机，并告知我 2018 年出台了新规定称“尺寸在 ** 厘米以上的游戏机不能在飞行过程中使用”（具体数字记不太清了），但按照空姐的描述我手中的 NS 肯定是未能达标的，之后我就静静的将 NS 收进了包里，过年期间也再也没有打开过它……



■宣传永远是美好的。

■ 对 NS 未来功能的期许

增加本体内存，系统界面开放可定制化功能。



果汁

即使对比至今为止玩过的所有家用机，NS 在我心中的好感度也名列前茅。除了本身掌机与主机模式切换的优势以外，首发的软件阵容相当出彩，以《塞尔达传说 旷野之息》为例，它不仅是一款优秀的游戏，还能让玩家回忆起以前纯粹喜爱玩游戏的那段时光。我个人在 NS 公布的时候就已经下决心首发了，当日还特意请假跑去香港购买，整整一年时间回头看来，这个决定真是一点也没做错。虽然不知道是不是为了给 Wii U 雪耻，但作为一部新诞生的家用机，登陆在 NS 平台上的优秀游戏出乎意料地多，仅仅一年时间，就已经让这部机子有了“成熟”的味道，对独立游戏的支持也让我瞠目结舌。这让我感觉 NS 并不是一台新主机，而是任天堂吸取了许多教训，重新回归自己目标的象征。

NS 有一个如此棒的开头，我相信她未来的路会越走越好，尽情展现游戏纯粹的魅力。

■ 对 NS 未来功能的期许

希望任天堂在网络联机进行收费服务后提升一下联机质量，最近《油彩军团 2》的掉线实在太严重啦！



昂星团

NS 的便携性和一机多人的功能确实很赞，但其实这一年来，NS 玩单机的情况比较常见，拆手柄 2 人玩游戏也仅仅是玩 1-2 Switch 与合金弹头，不过后者可以直接 PC，所以我和朋友也就是用这个尝尝鲜（毕竟现在人手一部电脑，合金弹头这种游戏也不可能在外用碎片时间打）。即使可以一机多人，但面对很多只玩手游的朋友来说，NS 的安利性还是太弱了。惟一一次成功安利朋友购机还是用《塞尔达传说 旷野之息》，不过他本来就在犹豫要不要买 NS，所以只能算是加速他入手机器的时间。如果以后能推出容易上手、主推单机多人游玩的大作那就最好了。

而且现在回头一望，发现 NS 已经在收纳包里放了几个月，虽然 NS 自发售以来，第一方大作都以非常适合的频率发售，但毕竟平台上的第一方大作并不是全都感兴趣，第三方作品不是独立小游戏就是非独占的移植和炒冷饭，所以难免会冷落它。不过根据 NS 的装机量来看，2018 年应该开始会有第三方推出独占作品，但究竟有多少游戏可以完全发挥 NS 的特色，这个还是有点令人担心。



■ 对 NS 未来功能的期许

完善中文系统。

最爱好评

形态切换

对于 NS 的形态切换，大家出奇一致地都给予了高度的评价，包括变身为掌机的便利性以及 Joy-Con 的分享。过去任天堂所主打的体感、裸眼 3D、双屏交互等特色功能，往往都是褒贬不一，噱头大于实际意义，不过这一次 NS 选对了方向。







六等星

NS 的产品定位是最令我感到疑问的地方，无论玩家与媒体如何看待，至少任天堂本身是将其定义为便携式的主机，但是其周边产品服务却大多为了掌机而设计，尤其在 PRO 手柄定价方面，比对手高出百元的价格提高了作为主机游玩的门槛。

NS 应该算 PSP 之后又一台在国内有超高曝光度的产品，许多广告商都会选择用 NS 作为拍摄素材使用（律师函了解一下），而我身边许多玩 PC 的朋友也对 NS 抱有兴趣，一来在国内另两家主机一直与 PC 玩家有隔阂，再来如今手游换皮劣质产品太多，NS 成为了这些人的最佳选择。相对于国外的游戏环境，国人还是更在意便携性，毕竟中国地方大啊。

■ 对 NS 未来功能的期许

Pro 手柄价格下降，屏幕玻璃换成弱反光的，现在屏幕反光太强了



三味线

相比过去的主机，NS 给我最直观的感受就是其分享的便利性，毕竟你不再需要准备什么额外的设备，只需拆下一对 Jon-Con 控制器，就能与朋友玩个痛快。这个设计也是 NS 一年体验下来最让我欣赏的地方，因为在这个时代，“便携游戏”已经快成了手游的代名词，尽管主机游戏很精彩，但却苦于要单独购买、繁琐的分享机制而难以推广，相较之下，吞下了大量碎片时间的手机平台不仅用户基数庞大，半年一轮的技术革新以及日益丰富的游戏选择明显更具优势。在这种境况下，任天堂大胆地进行平台与游戏资源的整合，打造出集形态切换、分享便利、体感与 HD 振动等多种特性于一身的 NS，无疑是深得玩家之心的一大举措。当然抛开这些理论性的东西，就内容来说，我个人还是希望能在 NS 上看到更多的第三方原创作品，毕竟百花齐放的创意才是保证一个平台持续生存的活力……

■ 对 NS 未来功能的期许

增强续航。



苍穹

个人在编辑部中购买 NS 算比较晚的，去年 10 月底才入手。虽然已经入了《塞尔达》、《马力欧奥德赛》和《异度神剑 2》，但由于工作方面的任务分工，还一直没有比较大段的空闲时间来填坑。家庭聚餐时，常常会拿 NS 出来带着小朋友一起玩，全家人都看得津津有味。自己平时基本都是以便携模式在地铁上游玩，3DS 和 PSV 也都因此“失宠”了（笑）。一个有趣的现象是 NS 发售刚一年，在深圳地铁上看到乘客拿着它把玩的情况已经不在少数了，作为游戏行业的从业者还是倍感欣慰的。



■ 对 NS 未来功能的期许

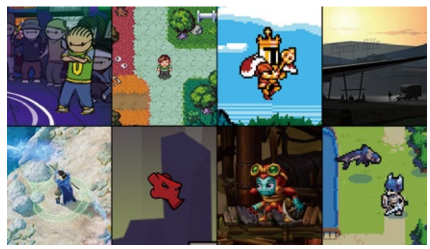
Virtual Console，也就是“虚拟主机”功能希望能尽快实装。同时私心也希望能把 NGC 和 Wii 的《火纹》移植到 NS 上。



水无月

记得我是在很早之前就开始关注 NS 的相关消息，那时候 NS 还是“NX”，直到任天堂公布了第一支预告片后，便被这种主机和掌机结合的新形式深深吸引了，在日亚开售后立即去预订了一台。然而发售后嫌转运速度太慢，等不及又去淘宝吃了现，也就是我现在用的这台港版机。这个决定被证明是十分明智的，因为直到我来深圳当编辑半个多月后，在日亚订的那台机器才姗姗来迟……

对于 NS 上的游戏，我比较喜欢那些充分利用到机器新功能的游戏，比如首发的《1-2-Switch》虽然很多人不喜欢，觉得都是小游戏不耐玩，相反我却觉得很满意，至今仍然时不时地拿出来和朋友玩上一两局。我在 NS 上玩的第三方作品比较多，最大的感受是虽然 NS 实现了我在掌机上玩一些第三方大作的愿望，但不管是在掌机模式还是主机模式都能明显看出机能有些拖后腿，如果没有加入什么新特性的话光靠便携性这一点很难吸引其他主机甚至 PC 端的玩家购买。与之相比，独立游戏在 NS 上倒是如鱼得水，因此至少在目前这个阶段，NS 对于我来说还是“独立游戏专用机”这个定位。



■ 对 NS 未来功能的期许

开放连接蓝牙耳机。



马修

我是在 9 月末连同《火纹无双》一起购入的 NS，一转眼半年过去，《火纹无双》仍没有打完——好酒要慢慢品嘛。之后购入的《小小合金》是因为致敬《大战争》而买入，更新后感觉还不错，游玩之余也感慨：都是《大战争》的粉丝，你看人家（《小小合金》的制造人）……最近购入的则是恐怖游戏《返校》，之前在 Steam 上时就已听说，NS 版发售前本打算拿封面图吓唬一位妹子，没想到她很有兴趣爽快买下来，我则因为安利别人也只好买入，一玩发现相当不错，进度么……因为被吓到而暂时坑在第二章，计划近日给填上。总的来说，购入 NS 后，游戏生活感觉充实了很多，NS 的主机掌机双重身分带来的在家在外游戏进度无缝对接，更是感觉超棒。最后也特别期待下 NS 版的《宝可梦》和《火纹》，以及没多大希望的《大战争》新作。

■ 对 NS 未来功能的期许

当然是加入中文系统，另外也希望在技术和电池容量上有所改进，提升掌机模式的续航时间。

缺点吐槽

硬件优化

与一致好评的优点不同，大家对于缺点的吐槽有着不同的意见，不过大多都集中在硬件的优化上。其中得票率最高的是手感不佳、发热大续航差、储存空间过小。这些问题其实在主机发售初期我们在评测中大多都已提过，事实证明确实也对日常使用有着直接的影响。

只不过这些问题恐怕在现有型号上是很难做出改进的，而近期内官方肯定也不会有推出改良款机型的计划。因此吐槽归吐槽，还是忍忍吧。



栏目主持：稀饭&秋沙雨

今年农历新年，我国的电影市场照例搞起了贺岁档，虽然严格来说已经没有真正意义上的贺岁片，但还是有《唐人街探案2》和《红海行动》这样的佳作，倒也算得上是惊喜。不过每年这个档期总会让一些欧美市场的商业大片被迫延后，而今年被延后的片子当中，就有一部目前在欧美已经处于评价炸裂状态的神作，出自漫威之手，改编的漫画角色也并不为我们所熟知。那么这位英雄到底是靠着什么样的魅力，打破了漫威电影历史上个人英雄影片票房的新纪录？本期全明星大厅，就让我们来认识一下这位瓦坎达王国的领袖——

全明星大厅

BLACK PANTHER

黑豹 Black Panther

●瓦坎达

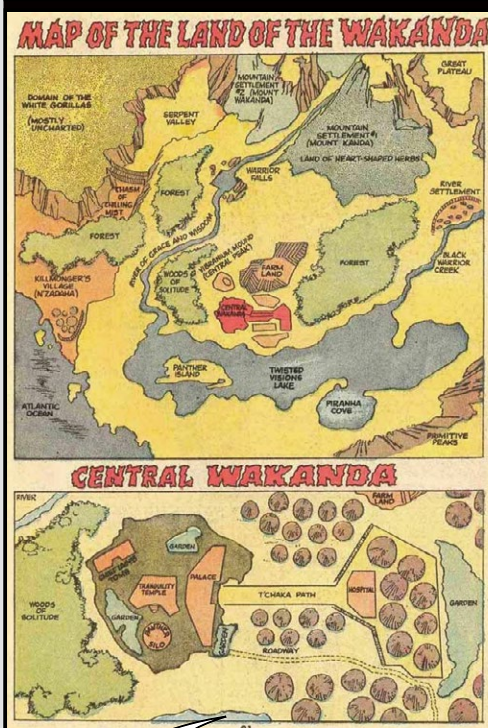
在漫威漫画的宇宙中，当非洲大陆上的人民还在忙着以种族、信仰和权力的名义互相伤害时，却有一个同样位于这片人类起源之地的国家摆脱了贫穷、落后和愚昧，甚至在科技上领先了这个星球上大部分的人类国家。

这，就是瓦坎达（Wakanda），一个依托着从天而降的陨石中蕴含的神秘金属“汎合金”（Vibranium，也被称为“振金”）发展起来的神秘国家。这里不但有着独立于非洲其他国家的文化，也有着令人讶异的高科技，最典型的例子就是他们的国家有着性能比文明世界当中所有电脑还强的超级计算机，而且开发的理念完全有异于我们所熟悉的二进制记数系统，因此也变得难以被黑客入侵。

不过虽然如此先进，瓦坎达也在发展当中保留了一些非常有部落时期风格的传统，例如他们的国家当中分成了好几个部族（Tribe），以几种在非洲地区常见的动物作为其象征和信仰，例如黑豹、白猩、狮子和鳄鱼，不过某些部族的信仰已经在国家的发展过程当中逐渐式微，而有的则一如既往地强大，最典型的例子，自然就是这个国家的统治者所属的黑豹部族，而每一个接过部族领袖职责的成员，都会被赐予一个相同的名称：黑豹。



瓦坎达的国旗，中央的图案就是一只黑豹。



在漫威设定当中的瓦坎达地图。

●领袖与英雄

黑豹这个称号的起源，可以追溯到非常古老的时代。当陨石掉落在瓦坎达大地上时，首先给生活在这里的部族人民带来的影响并非是科技的进步，而是让一部分瓦坎达人被转化成了某种邪魔般的生物，并开始疯狂攻击其他瓦坎达人。

这时候，黑豹部落的先祖挺身而出，封锁了产生出汎合金的区域，并且建立了一套守则，让特定的部族成员负责看守此地，既是为了防止外人随意入内，也是为了避免被关在里面的邪魔化瓦坎达人跑出来为害人间。

而黑豹的祖先之所以能够拥有如此强大的能力，依靠的正是信仰的力量。瓦坎达人的动物信仰并非只是传统，而是有着真实力量的神秘存在，每一代被选为黑豹部族首领的成员，都必须吃下一种心型的草药，从而和豹神建立联系，获得几乎超越人类顶尖水平的力量，而这种传承甚至可以追溯到原始人刚诞生的时代（具体请参阅2017年上市的特刊《漫威传承》）。

而在现代，黑豹的称号被传递到了一个大家在《美国队长 内战》中已经熟知的人手上，那就是特查拉（T'Challa），黑豹部族的现任族长，以及瓦坎达的国王，也是国内在今年3月9日上映的《黑豹》电影中的主角。

《漫威传承》特刊当中的黑豹（左二），最左方手中拿着雷神之锤的背影就是年轻时的奥丁。





带着一群乌合之众，克劳（右上戴黄帽的男子）暗杀了特查拉的父亲（左下）。



年轻时的特查拉和奥洛罗在旅途当中渐生情愫。

●坎坷人生

在漫画的设定当中，特查拉虽然出身高贵，但是童年过得并不幸福。他的母亲在生下他的时候因为难产而死，而他那身为养子的哥哥则因此颇为敌视自己的弟弟，认为是他害死了母亲。随后他的继母拉玛达（Ramonda）也在特查拉 8 岁的时候逃离了瓦坎达，父亲特查卡（T'Chaka）则因为拒绝出售瓦坎达的特产——包括著名的汎合金——而遭到黑豹日后的死敌：尤利西斯·克劳（Ulysses Klaw）暗杀，所以特查拉的童年可谓多灾多难。

不过他的人生也并不是只有坏事，他在十多岁的时候，需要参与一个瓦坎达特有的仪式，云游四方来体会这个国家的风光。这也给了不怀好意的人对他下手的机会，而当特查拉快要被绑架时，一个能够操纵天气的变种人女孩用她的能力救下了特查拉。

女孩的名字叫奥洛罗·蒙罗（Ororo Munroe），她在接下的旅途里和特查拉相伴，度过了一段浪漫的时光。不过最终特查拉还是没有和奥洛罗更进一步发展他们的关系，因为他还有自己作为王子的责任，那就是在未来领导瓦坎达，而为了拥有与这个地位所相称的能力，他必须前往瓦坎达之外的世界，去了解新的知识，并开阔自己的视野。



学生时期的特查拉迅速展现出了自己的精英素质。

●天才与国王

在成长为一名年轻人后，特查拉前往美国和欧洲求学，身边陪伴他的则是童年伙伴巴图巴（B'Tumba）。他化名为“卢克·查尔斯”（Luke Charles），在求学过程当中展现出了过人的天赋，不但最终得到了物理学博士学位，在体育运动方面也有着惊人的表现，甚至还在遭到校园恶霸和其手下围攻时，轻松地将他们一一击倒。

但他的优秀也让一直陪伴在他身旁的巴图巴心生妒忌，最后干脆走上了歪路，加入了著名的反派组织“A.I.M”（全称为 Advanced Idea Mechanics，即“超智机构”，漫威宇宙中的经典反派组织之一，在电影《钢铁侠 3》中也有登场），为特查拉后来的遇险埋下了伏笔。

学业有成之后，特查拉终于回到了瓦坎达，准备继承王位。不过正如前文所说，黑豹这个称号并非只是虚名，其继承者必须要通过考验，才能够获得那用于和豹神产生联系的心形草药，所以回到故乡的特查拉又踏上了寻找这种草药的试炼当中。

寻找草药的过程颇为凶险，除了特查拉原本要面对的考验，加入了 A.I.M 的巴图巴也带着组织中的人手赶来，试图抓住并处决瓦坎达未来的国王。不过虽然特查拉失手被捉住，巴图巴却最后发现自己下不了手来杀死童年时的挚友，关键时刻反戈一击，释放了特查拉，自己却在之后的战斗当中身受重伤而死。

最终，特查拉找到了草药并服下，不但获得了强大的力量，也终于成为了瓦坎达的国王。



悔过的巴图巴最后死在了特查拉的面前。



被黑豹当作贵客招待但一脸懵逼的神奇四侠。（笑）


黑豹和暴风女的婚礼现场，但是钢铁侠和美队却摆出一副想要抢新娘新郎风头的样子！（NO GAY啊！）

●英雄生涯

尽管前文提到了这么多的内容，但其实黑豹首次登场的时候，设定还没有这么完整。他是在《神奇四侠 V1》的第 52 期登场，作为神秘的瓦坎达王国的领袖，邀请神奇四侠前往自己的国土。不过特查拉有着自己的目的，所以一开始双方的会面不是很愉快，但最终特查拉还是认识到了这些英雄的善良本质，并转而和他们并肩作战。

随着他的登场，瓦坎达也被逐步引入到了漫威的宇宙当中，而黑豹虽然身为一国领袖，却也逐渐涉身到了美国的超级英雄事务当中。他之后经历了不少大事，其中最重要的包括了找回了自己年轻时的恋人奥洛罗——现在她更为人熟知的名字是 X 战警里的“暴风女”（Storm）——并把她迎娶为王后，以及在后来加入到了心系人类存亡的光明会当中，和地球上其他几个有数的聪明人一起分别各自保管一枚无限宝石。因为这里面涉及到太多漫威后续的大事件，限于篇幅就不多提了，我们还是用最后的篇幅来跟大家介绍一下在电影里会登场的漫画角色。

1. 黑豹 / 特查拉：由 Chadwick Boseman 扮演，电影版的黑豹在早年经历的设定上和漫画版有很大的不同，起码他父亲的去世原因和时间段都不太一样，而且特查拉显然在没有即位为国王的时候，就已经拥有过人的战斗力，所以他是在当上国王之前就服下了心形药草，这也和漫画的设定有差异。

2. 苏睿：由 Letitia Wright 扮演，她是特查拉的妹妹，瓦坎达的公主。在漫画当中她一直都想要继承黑豹的称号，所以在哥哥成为了黑豹后，一直在接受他的训练，以确保自己能够成为合适的继任者，所以她本质上就是一个女版的黑豹。电影版的苏睿为了形象上不和哥哥重合得太厉害，所以不但把角色年纪设定得更为年轻，而且是一位科技宅，性格有点古灵精怪，显得个性十足。

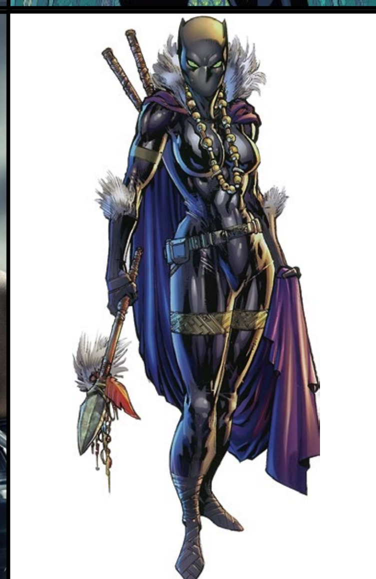
3. 埃里克·史蒂文斯：由 Michael B. Jordan 扮演，既是电影当中的反派之一，也是漫画里黑豹最主要的敌人。漫画里这个角色叫埃里克·杀人魔头（Erik Killmonger），但因为这个姓氏太过直白化，在电影里被改成了埃里克的外号，而且这也不是埃里克的原名，他的本名是更有瓦坎达风格的尼贾达卡（N'Jadaka），生于瓦坎达。在黑豹的死对头之一尤里西斯·克劳攻击瓦坎达时，埃里克的父亲被迫帮助克劳，随后克劳被击败，埃里克的父亲也不幸身亡，余下的家人则被视为瓦坎达的叛徒，遭到流放。埃里克和家人辗转来到美国，为自己取了一个更符合美国风格的名字，并且始终密谋对流放自己家庭的特查拉进行报复。

电影版在部分沿用这个设定的同时修改了一些细节，埃里克变成了一位专门执行黑色行动的美国特种兵，不过他的确仍然是一位瓦坎达人，但父亲的身分变成了瓦坎达前任国王特查卡的弟弟尼乔布









(N'Jobu)，所以他回到瓦坎达，是想要利用自己的身分从特查拉手中夺走王位。

4. 尤里西斯·克劳：由 Andy Serkis 扮演，之前在《复仇者联盟 奥创纪元》当中已经登过场，左手惨被奥创打断。不过在漫画当中，克劳断手的时间早了不少，他当年在暗杀特查卡国王时虽然成功，但是却被彼时尚年幼的王子特查拉用声波武器打断了右手，和这位未来的黑豹结下了死仇。后来克劳给自己断掉的右手装上了一把声波枪，和已经成为了黑豹的特查拉展开了多次战斗，这个设定基本上被沿用到了电影当中，只是断掉的手和断手的原因有所变化。

5. 恩巴库：由 Winston Duke 扮演，在电影当中是特查拉最大的政敌之一，属于崇拜猩猩之神的部落。这个设定其实就是前文当中提到的白猩部族，在漫画当中，这个部族里有一个白猩教，他们找上了恩巴库这个在瓦坎达中仅次于特查拉的强大战士，想要和他一起联合起来，把瓦坎达的社会重新回归到原始形态。为了获得更强大的力量，恩巴库击杀了一只白猩猩并且将其生吃了下去，从而变得如同猩猩般强壮，还给自己取名为“人猿”(Man-Ape)。不过恩巴库最终还是起义失败，被特查拉击败。或许是考虑到这个故事线和电影里埃里克的夺权有所重合，所以最后电影当中恩巴库既没有变成人猿，也没有完全站在了特查拉的对立面，但至于之后两人会不会最终走到决裂的那一步，就要看《黑豹 2》的剧情怎么编了。













情报瞭望塔

闪电快报



●导演乔斯·韦登近期宣布退出《蝙蝠女孩》(Batgirl) 的电影执导工作，在 2017 年扎克·施耐德宣布退出《正义联盟》的后期制作工作之后乔斯·韦登便宣布接手电影的补拍工作，并且在同一时期宣布执导《蝙蝠女孩》，目前他选择退出《蝙蝠女孩》，可能是为了帮助华纳准备 DC 的其他电影作品拍摄。

●美剧《氪星》(Krypton) 公布了剧中登场的反派角色布莱尼亚克 (Brainiac) 的定妆照。由 Syfy 和华纳合作制作的电视剧《氪星》所讲述的是发生在超人的故乡氪星毁灭前 200 年的故事，主角是超人的祖父赛格·艾尔以及超人的死对头佐德将军的祖先等人。本剧将于 3 月 21 日正式播出。

●漫威宣布从今年 5 月开始进入“Fresh Start”时期，目前外媒爆料的内容包括有漫威所有刊物的主创全部换人，并且让金刚狼、“雷神”托尔、恶灵骑士、“绿巨人”布鲁斯·班纳等角色重新回归。

●讲述超人之子超级小子和蝙蝠侠之子第四代罗宾的刊物《超凡双子》宣布第 16 期将是本刊的完结篇，不过本刊的编剧皮特·托马西表示（关于这两个孩子）日后会有其他的新消息有待公开。同一时期完结的刊物还有《蝙蝠女孩与猛禽小队》、《美国正义联盟》、《超级女孩》、《三位一体》等，《泰坦》和《少年泰坦》也暂时休刊。引起本次刊物连载状况变动的是 DC 将于今年 5 月推出的新事件《正义联盟 正义不再》(Justice League: No Justic)，此后《正义联盟》主刊将重启，部分正在连载的刊物将会受到此次事件的后续波动影响。



这位布莱尼亚克还挺有《不义联盟 2》造型的影子。

本期推荐美漫

●DC：“明日双子”（Super Sons of Tomorrow）



在 2017 年年末，《超凡双子》刊物迎来了第一次跨刊联动事件，那便是“明日双子”（Super Sons of Tomorrow）。故事的起因是 2017 年下半年里《侦探漫画》中第三代“罗宾”提姆·德雷克从 Oz 的监狱中逃出来时意外地将和他同样被关在监狱中的另一个提姆·德雷克——重启前曾经在“明日泰坦”中登场过的“蝙蝠侠”提姆·德雷克（以下简称明日提姆）一起带了出来。

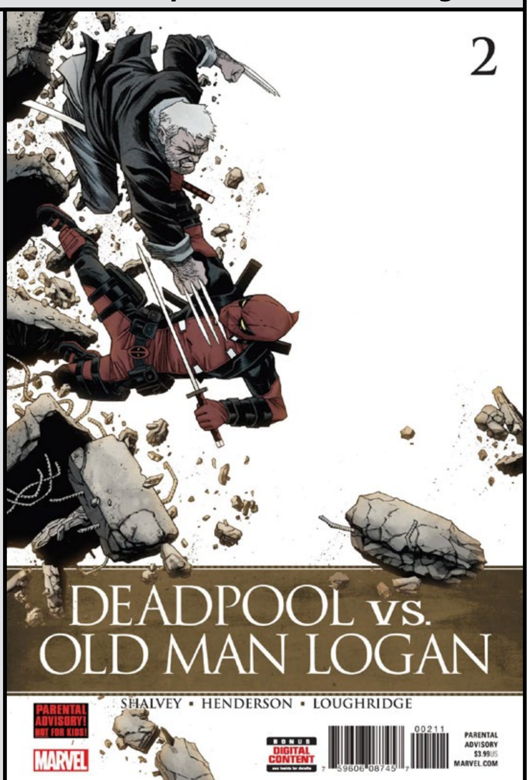
“明日双子”的故事起因是因为提姆在未来经历过“超级小子”乔纳森·肯特的暴走而杀死数百万人的灾难，为了阻止灾难再次降临，他在结束了之前《侦探漫画》里和蝙蝠侠以及他的团队成员的对峙之后依然留在这个世界，目的便是要杀死乔纳森，阻止灾难的再次降临。这个事件带来了不少后续的影响，当中包括有重启前的“少年泰坦”成员——“超级小子”康纳、“神奇女孩”卡西和“闪电小子”（又或者说是“脉冲”）巴特等人何时回归主世界的问题、乔纳森何时会加入少年泰坦等等。



该联动事件的各刊物观看顺序依次为《超人》第 37 期、《超凡双子》第 11 期、《少年泰坦》第 15 期、《超人》第 38 期和《超凡双子》第 12 期。

●漫威：“死侍大战暮狼罗根”（Deadpool vs. Old Man Logan）

这个只有 5 集的短连载是在 2017 年底开始推出的短篇漫画，主角就是 X 战警当中最著名的两个不死小强：死侍和金刚狼。不过因为故事相对独立，所以这个漫画当中的剧情没有涉及到太多关于漫威宇宙中的其他角色，只是讲述了死侍和穿越到漫威目前时间线的《暮狼归乡》版老金刚狼为了拯救一个正在被追杀的变种人女孩，而组成了一个随时互相伤害（字面意思）的不靠谱团队的故事。





目前 5 集连载已经全部出完，除了故事峰回路转，有着令人意想不到的发展外，死侍和老狼叔之间的互动也非常有趣，更别提两人因为都是有自愈因子，在故事当中经常被各种开膛破肚，死侍甚至因为太唠叨被狼叔给割喉了一回，给人一种血浆乱喷的黑色幽默感。至于这个故事最大的亮点在哪？看到结局你们就懂了。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000

读编往来
通讯地址



★又到了春季游戏大潮的时候，UCG 439 期，也就是下期杂志，将是春季攻略特刊，敬请期待！详情请参见本期封底的广告。

★由 UCG 翻译的《黑暗之魂III 官方艺术设定集》授权中文版，预计 4 月初上市。感谢大家的支持，如果不是《黑暗之魂 I + II》的设定集销量让版权方大为满意，这本书恐怕就很难被引进了。其实正版图书和正版游戏都是一个道理，只有支持的人多了，引进规模才会不断扩大。希望大家能够继续支持。

★顺带打个广告，适逢《鬼泣 HD 合集》中文版上市之际，UCG 翻译的《鬼泣 3、1、4、2 官方艺术设定集》授权中文版也在 UCG 官方淘宝店 shop.ucg.cn 热销中，有兴趣的朋友不要错过。另外今年 E3 大家可以期待一下。

Email 冰之天使：《怪物猎人 世界》发售了，本来我对共斗类不大感兴趣的，但是看索尼宣传得那么起劲，决定入手试试。可是现在软硬件都有问题，软件无外乎手残，硬件就是 PS4 的网络类型。一个人刷就变成了“怪物虐人”，上网的话全世界都变成斗尊强者，熟练掌握了空间之力，队友和怪物都满天瞬移，要不就定格（《高达 VS》的前车之鉴）。实在搞不懂，家里网络妥妥的 50M 光纤，电脑上网下载稳稳当当，4 公主下载也不差，就是联机效果极差。万能的小编！求教！（五体投地状）

宇宙人：很多时候下载速度快不代表网络质量好的，还要看上传的速度，国内的网络普遍都是上下行不对等的，而联机非常看重上行速度，你可以用 PS4 自带的测速对比一下上下行的差异，说不定就能发现问题了。至于解决方法，你可以考虑一下用加速器，目前国内也有一些是针对主机游戏推出的加速器，具体这里没法给你推荐，但是你可以上网查一查。

Email Dick_iori：因为自己电脑主板出了问题，所以在闲鱼上找更替的主板，联系了一个卖家，没想到也是一个机（不是基）友，然后就一直聊天，加了微信，STEAM，约好回头等他有时间了，见面再聊聊。而且聊天中得知，他也是 UCG 的读者，希望能借着杂志，祝愿他学业有成，也希望我们友情长存，机友万岁！

三目：那可真是……缘，妙不可言啊。话说无论是买主板还是其他什么形式，能结识到和自己有着相同爱好的人都是一件非常幸运的事，读者你可要好好珍惜啊（拍肩）。

编辑部 游戏风向标

人中北斗 | **4人**

宇宙人 秋沙雨 三日月 纱迦

感觉我打完这个游戏之前，手柄会像里面的敌人那样爆掉。

——《人中北斗》对手柄的损耗速度让宇宙人感到痛心。

四骑姬教导谭 | **3人**

北山杉 余烬 三味线

为什么没有大爱全灭结局啊！

——把本作当美少女恋爱游戏攻略的北山杉遗憾地说道。

塞莱斯特山 | **3人**

北山杉 余烬 六等星

从表面上来看，这座山的隐喻应该是精神病院，因为来登山的都是精神不正常的人。

——被关卡虐得死去活来的北山杉感觉有些精神失常。

最终幻想15 皇家版 | **2人**

八重樱 余烬

这第14章的诺克特，让我想到了舍身炸碉堡的董存瑞。

——八重樱看到重新修改过后的第14章之后已经无话可说了。

刺客信条 起源 法老诅咒 | **1人**

三日月

从最初的誓死保护法老，到DLC里将四个法老从坟墓里拉出来暴打，玩家们见证了巴耶克价值观的转变。

——三日月一边玩着《法老诅咒》一边感叹着人类是如此的善变。

Email Leon：我是UCG的老读者了。因为最近开始在肝《MHW》，遇到游戏读盘比较多。所以在想是否可以把机械硬盘换SSD来节约自己一点时间。我搜索了一下网上的说法，发现各种说法都有，有说载入游戏（别的游戏）时间缩短很多的，也有说一点用也没有的（由于接口和系统的原因）。不知道编辑部有没有人可以给一个比较确切一点的说法，多谢！我的PS4是最老款的：）

哪尼：更换SSD对于缩短一些游戏的读盘时间是有所帮助的，但由于旧款PS4以及PS4 Slim采用的都是速度较慢的SATA2接口，所以感受上或许就不太明显。而PS4 Pro采用的则是SATA3接口，理论上最大速度能达到SATA2的两倍（当然还要取决于硬盘本身），能够更好地体现出固态硬盘的速度优势，尤其是读写都能到600M/s的硬盘。

以最近的游戏来说，《怪物猎人 世界》在PS4 Pro上更换为SSD后，进入任务的度盘时间大幅缩短。但由于你使用的是旧版的PS4，正如前文所说，可能会由于接口速度的限制而大打折扣，因此性价比不高。

Email 利维亚的黑狼：看到434期奖品，便心血来潮写一封信，说不定就中了呢？毕竟是4年的猎魔人粉丝，从听说游戏到了解小说。从2012年第一次知道这本杂志，从跟同学借阅到现在自己每期都买，第一次给编辑部写信也是很激动。在2、3月份最希望看到的游戏攻略当然是《盗贼之海》啊，毕竟是Xbox忠实玩家，一开始对这款游戏也没什么兴趣，看了几个预告片后被其魔性的画风和战斗吸引。

稀饭：《巫师3狂猎》的确为这个系列圈了不少粉，不过其实和小说比起来，游戏本身已经算是比较主流化，剧情没有那么黑暗，如果读者大人觉得不太够味道，可以试试系列的第一作，虽然系统上面有各种槽点，但是剧情的黑暗度倒是和小说比较相近。而且这个系列第一作也是有中文的哦。

纱迦：说到《盗贼之海》，因为这个游戏在发售日当天就会加入Xbox Game Pass，有订购这个服务的玩家可以免费玩，所以编辑部里已经有两位编辑因此入手了Xbox One，到时候大家可以一起在游戏里挖挖宝藏打打海战，真是想想都觉得其乐融融，读者大人如果也想要享受这种乐趣，最好多拉几个基友入坑哦！

Email 肆贰叁：看了附赠的手游别册，特别是那篇2017回顾后，我突然想到：手游正在核心化。从前几年的《王者荣耀》，到现在遍地开花的吃鸡手游，都展现出一个趋势：其他平台（特别是PC）的优秀游戏（系列）有出手游的可能。当然这没什么，大家在休闲时玩玩还行，但现在渐渐出现了手游占据了很多人的大部分游戏时间的现象，这可不是啥好事。我认为假如一个人有4个小时的游戏时间，手游的时间不能超过一个小时。毕竟就健康来说，玩手机的危害是最大的。但是话说了这么多，我们终究还是没法脱离手游……

北山杉：任何一种事物发展起来都有其客观规律，随着智能手机、平板的兴起，手游日趋流行化是不可避免的，毕竟人手一台的手机是任何一台游戏主机都无法比拟的优势。当然，或许是因为性能、屏幕以及按键等多方面的原因，让手游在之前更多的是在占领人们的碎片时间，这也是人们传统意义上认为的手游时间不能超过一个小时的原因。但为什么手游不能核心化呢？如今移动端在装机量、硬件配置、开发环境等方面可以说有足够的竞争力，如果能在手机上就能玩到那些优秀IP大作，对于那些没有主机和渠道接触主机游戏的人群来说，无疑是一个好消息，并且相对的，还能够吸引更多人走进主机游戏这个圈子，何乐而不为呢？

Email 包子：学校附近的主机店还是关门了，虽然主机入市多年，无奈圈子还是太小了，网店问题不大，实体店的运营压力还是太大了。

北山杉：玩家圈子是小，但如果能够围绕店铺形成一个本地玩家圈子，凝聚出一个好的氛围，我相信许多主机店未必能死得这么快。就如同国外的GmaeStop已经形成了一种普遍的玩家文化，国内的许多主机店基本上还是处于电子产品买卖模式，层出不穷的盗版和欺诈问题也是制约主机店发展的一个重要原因。相比起来玩家氛围浓厚的主机厅或许更像那回事儿，但如今伴随着娱乐手段的丰富和主机的相对“廉价”，也早就退出历史的舞台了。

Email 圣遗物召唤：上个学期攒了一笔生活费偷偷买了一台NS玩。放寒假当然是想带回家的，但毕竟是背着家长买的游戏机，如果被爸妈知道是省了生活费买的肯定不免要被唠叨，所以拿回家后就一直偷偷藏在写字台的抽屉里，上面还盖了好几本书，只等晚上爸妈都睡着后才能拿出来玩一会儿。本以为绝对安全不会被发现，没想到某天玩得太晚直接睡着了，机器就被丢在了枕头旁，转天我妈叫我起床吃早点，推门进来直接就瞅见我脑袋旁边那个黑色长方形物体……没办法只能实话实说了。意外的是爸妈倒也没太生气，而且还问我是不是那个可以用纸箱来玩游戏的游戏机，看起来我爹还挺感兴趣的。我笑得有点尴尬……

秋沙雨：买主机这种事或早或晚都是要被家长得知的，不管开头和过程如何，只要最后家长不反对就万事大吉了。

稀饭：而且说不定还能拿出来和父母一起乐一乐，独乐了不如众乐乐嘛，也能增加你和父母沟通的话题。

八重樱：而且这件事这说明老任公布的labo确实蛮成功的，虽然不是什么核心向的游戏和玩法，但从吸引眼球的角度来看还真是不错。我也有多位亲戚在过年串门时向我咨询labo的问题，而且据我观察吧，大人明显比小孩子更感兴趣……

Email maq：老婆入手了Switch，让我这个索粉很郁闷。

水无月：所以看似抱怨，这其实是在晒老婆也是游戏迷吗（笑）。其实吧，NS平台上适合家庭成员一起娱乐的游戏很多，放下阵营之争，空闲之余和老婆一起玩玩《马力欧赛车》、《煮糊了》什么的，不是挺好的吗？



Email 超人：1. 春节前几天成功收到了预定成功的《真·三国无双 8》，加上港服节前疯狂的促销活动，剁手了不少游戏。因为我在外地上班，所以回家几天把老 PS4 带回老家了，Pro 就放在工作地。因为老家没装宽带，本来准备用 U 盘备份存档。幸好我机智，利用了 Plus 会员可以云存档的功能，回家用手机做热点，再也不用担心存档还原备份的问题了。另外玩游戏也是由俭入奢易，由奢入俭难。在工作地看惯了索尼 A1 配 Pro 优异的画质，回家再面对旧版 PS4 配普通显示器真的是不忍直视。老妈从小看着我玩 FC 到 PS4，虽然她不玩游戏，但当她听到《真三国无双 8》的中文配音时，由衷的表示游戏跟看古装剧一样，人物做的跟真人一样。

哪尼：握爪，深有同感。其实在上期的小编寄语里我就写了和你类似的经历，习惯了 Pro 后回到家用普通 PS4 玩《MHW》，那感觉简直是每时每刻都在掉帧。而说到以假乱真的游戏角色，如今这些大作的画面越来越好、越来越真实，但游戏本身却不见得比以前好玩。据国外媒体导报，PC 版《最终幻想 15》拥有精美绝伦的画面，但是 ......（我真的不想再黑《FF15》了，但是怎么就管不住这手呢）。

Email 辅助机 8102：前不久是《尼尔 自动人形》发售一周年，SE 那边还搞了个直播活动，请了声优、制作人啥的一起打游戏。本以为能顺便公布新作或是初代重制的，结果啥都没有，笑哭。不过听说横尾已经递交了一份新的企划，而且据说假如真的做出来肯定会让所有人都感到不适，这个人，莫非是故意来报复社会的……另外还听说《尼尔 自动人形》里还隐藏着一个从未被玩家们发现的内容，据说一旦发现肯定会引起不快，我想了想，还是让这个内容一直隐藏下去比较好 orz。

宇宙人：我觉得哪天 SE 有心的话，重制还是有可能的。而且我还希望倒是记得给《龙背上的骑兵》也来一份。其实我总感觉这种所谓的隐藏内容可能跟《尼尔》一代的时候男主卖过菊花这种隐藏设定类似——不管知不知道或者存不存在好像对本篇的故事都没什么影响——这样的内容。

Email 冯昊：这是一个游戏老男孩第一次给贵杂志写信。我是一名忠实的电视游戏玩家，从十几岁开始至今玩龄超过 20 年了，记得童年时和小伙伴们从 FC 任天堂小霸王主机（开机自带音效：小霸王其乐无穷）开始，经历了 MD、PS、PS2 以及目前的 PS4 时代，从 FC 的《魂斗罗》、《超级玛丽》、《忍者蛙》、《铁腿大师》、《恶魔城》、《神勇小白兔》、《九人街霸》到 MD 的《实况足球》、《街头霸王》、《灌篮高手》，再到 PS 的《合金装备》系列、《恶魔城 月下夜想曲》、《生化危机》系列、《寂静岭》系列、《无双》系列、《如龙》、《实况足球》等等。从上学一直玩到工作，发现游戏的时间越来越少，少到 PS4 主机落上了一层……呵呵。当初从《游戏机实用技术》30 几期开始坚持购买到现在（其中只有一期被朋友借走丢失），家中书架已是满满的杂志了。当看到 400 期的巨幅海报时，感慨的不是欢乐而是悲伤与回忆。当以往每一期的杂志封面出现在眼前，心中回想起儿时游戏带给我的感觉，再也没有当初在没有存档的情况下通关《神勇小白兔》、《忍者蛙》的刺激，再也没有 MD 上《实况足球》的爽快，再也没有 PS 上第一次玩《生化危机》时的紧张，再也没有找到可媲美《月下》的横版游戏，再也没有与小伙伴们轮流对战《实况足球》的激情……但哪怕只有自己，我也会将对电视游戏的兴趣坚持下去，游戏给我带来了太多太多。其实前些年每年都会参加贵社年终的抽奖活动，但从未中奖，最近两年放弃了呵呵 ~ 不管中不中奖，《游戏机实用技术》我都会买下去，游戏都会挤时间玩起来，游戏不死！

稀饭：其实我挺理解这位读者大人的感慨的，起码在几年前我也处于类似的状态，新游戏玩得越多，反而越怀念老游戏。不过其实我最终找到的解决方法却是继续玩更多的游戏，不过并不是继续延续自己的老口味，而是试图扩大涉猎的范围，挑战自己不曾喜欢过的类型。如此一来，我反而找到了很多自己不曾想过会喜欢的游戏，例如曾经被认为是模仿《无限回廊》的《纪念碑谷》、用移动分格解谜的《致命框架》和各种烧脑的《见证者》等等，所以我认为读者大人你游戏时间不多了，那么就选一些适合你目前游戏时间安排的游戏，而不是执着于过往自己养成的游戏口味，可能会找到属于自己的新爱好。

纱迦：当然 UCG 要记得一直买哦！

Email 神采奕 @yì'：说起到于游戏的趣事，我自己回忆了一下就是首次游玩《GT 赛车 竞赛》的时候。这个游戏会让玩家设置个人资料，我输入的也是自己的生日。后来我在生日当天正好玩了游戏。一进入游戏的主页面，就直接收到了一台属于玩家自己的专属级别的概念方程式型号跑车。我记得当时此车马力是很大的，而且超酷！这个小小的惊喜非常特别，让玩家觉得游戏中此车是独一无二的。如果现实中也能如此该有多好啊！

余烬：现实中收到只属于自己的跑车（模型）还是有可能的，不用太绝望！说到游戏中的生日，诸如 3DS 上的几部《精灵宝可梦》作品以及《动物之森》都给我留下了特别深刻的印象，毕竟对于朋友很少的宅男来说，每年的生日也就自己庆祝庆祝啊。

北山杉：你生日快到了，咱们今年准备去哪吃大餐啊？

三味线：有个海底捞不错，人均三位数起，不贵的。

余烬：……所以说，玩家的生日就在游戏里面过是最好的，不然就等着大出血吧！

柳州市 应祖龙：看到饭老板和某读者讨论熬夜打游戏的事，让我想起上上个星期天在家打了局《LOL》就患上了流感的经历，那时感觉简直生不如死，特别是我染上的那种流感病毒会令身体部分肌肉酸痛。本来手酸痛、脚酸痛倒也没什么，可这个病毒居然给我来了个胸肌酸痛。弄得我痛不欲生，心脏貌似都要停止跳动。连我妈这个精通医学知识的护士长都慌了，赶忙把我送去医院。这次流感好厚居然让我有种劫后余生的感觉。我不就打了一局《LOL》，至于吗……身体是革命的本钱，只有身体棒棒哒，才能好好打游戏。身为一个高三党的我也装装老成，奉劝各位要好好爱惜身体呀。

稀饭：这位读者大人的亲身经历证明了流感的可怕之处，每年的春季都是流感爆发高峰期，今年就连编辑部里都出现了类似的诊症，稀饭我有几天都是戴着口罩在上班工作，就是生怕自己不幸中招，住个院什么的，伤财不说，分分钟少玩好几个正 GAME，血亏啊！

三日月：例如哪几个正 GAME？

稀饭：呃，《孤岛惊魂 5》、《盗贼之海》、《战场的女武神 4》、《战神》等等等等。

宇宙人：难道不是《战国兰 X》、《XXX 万华镜》之类的？

稀饭：我完全不知道你们在说什么（严肃），不过可以给你们安利一个正 GAME，《我的可爱女儿》，炼金术师人提炼成救女儿，了解一下？

八重樱：这游戏光听介绍就透着一股缺德的味道！

稀饭：八老师你天真了，请看这件衣服！



如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.ucg.cn
UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

PARTY.UCG 天下聚会

“天下聚会”沪杭两地共庆UCG二十周年！

聚会主题

天下玩家是一家，沪杭两地再聚首

聚会时间

- **杭州站** 2018 年 4 月 14 日（周六）13:30
- **上海站** 2018 年 4 月 15 日（周日）13:30

特邀嘉宾：V叔

本名张弦，电游玩龄 37 年的老鸟一枚，街机饭，格斗游戏重度爱好者，以街霸角色 Vega 作为自己的游戏 ID。中国最早的电子游戏刊物《电玩迷》创始者、《电子游戏软件》及《游戏批评》资深撰稿人、影视编剧

现场竞技

《铁拳 7》、《茶杯头》、《人类：一败涂地》特别邀请超资深铁拳选手 V 叔，以及 Cuphead 获得全成就、人称“茶杯熊”的熊拖泥在聚会现场给大家示范 指导。此外还可以现场试玩 GOG 精选游戏及现场其他惊喜哦！

有奖问答

红白机经典游戏音乐竞猜

报名方式

1、添加下方天下聚会官方负责人微信（备注“地区 + 天下聚会”字样）完成报名。
2、关注天下聚会订阅号并在文本框回复（“地区 + 天下聚会”字样）完成报名。

杭州站特别企划

大家知道杭州本土团队开发的 PSVR 游戏《瞳：祈愿》吗？杭州站特别邀请该作的制作人亲临现场，和大家一同体验这款备受好评的恐怖 VR 游戏！

上海站特别企划

在这里，你可以有机会偶遇到一些著名的独立游戏的制作人和神秘嘉宾哦……请大家准备好大师球（奸笑）

八位堂

GOG.COM

八位堂（8bitdo）和 GOG 为本次活动提供了丰富奖品！参与者还将有机会获得《FROSTPUNK》这枚重磅大奖（于游戏发售当天获取）！福利太多，报名从速！

杭州站地址

Nexus space

NEXUS

杭州市萧山区钱江世纪城民和路 800 号宝胜世纪中心 1 号楼 5 楼

上海站地址

独立之光

独立之光 INDIELIGHT

闵行区古美路 1487 弄 21 号华城广场 1 楼往里走到底
（地铁 12 号线虹梅路站 2 号口对面）

本期奖品



大奖：SEGA官方布袋1个
《怪物猎人 世界》披风毛巾1条

问卷调查

今年是 UCG 创刊 20 周年，你希望 UCG 推出什么样的举措作为纪念呢？（书籍、周边、活动不限。）
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 3 月 31 日，以发件日为准。

432 期奖品

《如龙 6 誓约之地》布袋 1 个

谁知道呢…… 1078714707@qq.com

五十岚孝司签名板 1 个

传说翡翠玉龙骑士团团长 wusenmiao@qq.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**
邮编 **730000**

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

三味线



◆已经做好拥抱《秋之回忆 8》的准备！志仓社长之前笑着说："我已经倾尽家产去做啦，中文版能售出 5000 份我就心满意足了。"对此我表示坚决支持，就冲着情怀，奶也得奶上去啊，克罗艾她妹你不想攻略了？统统买爆。

◆支持完纸片人老婆，也得照顾一下三次元老婆，新垣结衣的《恋爱回旋》已经在国内影院上映，不知喜欢日剧的读者看了没有，据说十个观众九个男……

◆近期匆匆忙忙地打完了《刀剑神域 夺命凶弹》，为了达成真结局，不得不久违地刷了一次友好度奖杯。经过一连串的实验之后，我得出了一个最快速的刷杯手段，那就是让队友待机等死再将其复活，重复这个流程，大概几个小时就能跳杯。虽然最后如期达成了目标，但我却感觉自己好像丢失了作为人类的一些宝贵东西，嗯，做着最不友好的事情，把友好度刷满了……

本期个人签名

真正的刷手是多么的无情。

北山杉



· 感觉自从进入 3 月后就一直在各种截稿日之间来回奔波，许久没有见到上午 11 点的宿舍（假期一般会睡到 11 点左右），甚为想念。高频度加班的后果是晚上点夜宵的次数明显增加了不少，说好的春节后节食减肥的计划也宣告失败。

· 随着 Xbox One X 的到来，我终于也达成了全机种制霸的成就，然而最近各种加班的情况下几乎没多少时间去玩这台新主机 T.T，买来一周也就通关了之前一直想玩的《兄弟 双子传说》，虽然这游戏玩得让人有点精神分裂，不过故事是个好故事，期待今年的同类作品《逃》能有什么样的表现吧。

· 之前过年的时候突然发现来广东一年了也没有去过中泰，作为一名伪 48 粉简直失格，于是本月初便和余烬同学一同去看了场公演。结果座位抽到了一排最右的位置，导致了我俩完全无法看到 C 位以左的大部分表演，有点遗憾，希望下次有机会去的时候能抽到个好位置。

本期个人签名

鲁迅先生的拿来主义在喊Call的时候被展现得淋漓尽致……

纱迦



★自从微软改革 XGP 后，编辑部里就多了几个软饭，Xbox One 的占有率翻了一倍。由此可见 XGP 加入第一二方游戏的举动是多么的吸引玩家。XGP 也养刁了玩家的胃口，像过去我每个月还会买几个成就神作，如今我都是根据每个月的 XGP 看菜下饭了。

★过年的时候帮回家的亲戚照顾他家的老狗，本来以为会很难养，没想到这条老狗一天能睡 16 个小时，大部分时间一动不动，更不会大声吼叫。如果不是能看到它的身体在睡觉时有明显的呼吸起伏，还真会以为它是不是已经挂了。前几天到亲戚家玩，又见到了这条老狗，没想到这次它精神得像是换了一条狗，特别是见人就狂叫不止。这个事情让我对狗仗人势这个词有了更清楚的认识。

本期个人签名

期待《爱猫之城》上映！

稀饭



【游】尽管《怪物猎人 世界》的武器调整还没实装，但作为主力使用大剑的老猎人，还是比较满意新的调整，尤其是在最近把装备调回自己最喜欢的拔刀流后，第一段蓄力斩那贫弱的三段蓄力伤害真是辣眼睛，蓄个半天有时候威力还不及真 · 裸发后的第二段伤害，现在只盼调整回来后的威力能够像样一点。另外强烈期待新加入怪物阵容的丝瓜同学（恐暴龙）能够继续维持当年乱入狂人的设定，和世界警察同志（爆鳞龙）一起让我们的狩猎生活充满"惊喜"——我觉得搞不好它们俩联手就能把任务目标怪打死，我就披个隐身衣装在一边看戏吧。

【剧】尽管似乎媒体评价没有第一部高，但我目前看到第九集，还是挺喜欢《杰西卡 · 琼斯》第二季，因为这部剧在这一集从偏向于杰西卡个人故事的英雄剧变成了讲述几个不同角色经历和发展的群像剧，给了一些老戏骨展现演技的机会，例如扮演律师杰瑞 · 霍加斯的 Carrie-Anne Moss（她也是当年《黑客帝国》里女主角崔妮蒂的扮演者）就贡献了非常精彩的演出，把一个女强人的自私、脆弱和霸气都表现得活灵活现。

【书】还是熟悉的配方，还是熟悉的味道，很高兴村上春树的新作《刺杀骑士团长》还是交给了林少华来翻译，虽然后来接手过《1Q84》翻译的施小炜其实也翻译得很不错，但作为从当年译文的村上春树系列丛书看过来的老读者，还是更习惯林少华的文风。至于小说本身的素质，因为才读了个开头，不好评论，还是下期再和大家说说感受。



【画】《魔偶马戏团》过了这么久竟然改编动画了，吓得我赶紧开始重新看漫画！藤田和日郎笔下的颜艺果然还是熟悉的配方和熟悉的味道！

本期个人签名

恶魔猎人但丁的必杀技是什么？超高出力属性解放啊！

余烬



▲上周截完稿和北山杉一起去广州看了GNZ48的公演。这是我第一次看这种偶像团体的公演，也是第一次比较深入地去了解这种日系偶像文化。看完之后有不少感触，用一句话来概括便是“如果我是女孩子，也许我会将成为偶像作为我的工作”。我从这个畸形但又合理的文化产业中，看到了她们的梦想以及梦想的破碎，这种破碎是如此美丽更让人着迷。这就和身为男生的我选择了游戏行业一样，这之中也有太多的梦想和梦想的破碎。也许，这就是生活在2.5次元的人们所共有的特质，这种梦想与现实之间的摇摆恰好是生活稳定但乏味的人们所向往的。

▲看完公演之后突然对偶像文化产生了兴趣。这个近几年才出现的行业和我想象中的艺人或者艺术家有很大的不同。在我的认识中，大众所喜爱的一定首先是作品本身，有了作品才会产生对于创作者的关注。不过在越来越强调个人的这几年，个人的魅力和特质几乎已经成为了大众偶像最重要的因素。而日系偶像的育成模式又和韩系偶像的训练生模式有很大的不同。我突然有想和这些偶像私下聊下的冲动，对于他们的想法以及整个文化行业的认识我都有不少的好奇。

本期个人签名

1月番结束，4月番又要来了。

马修



◆做完上期《UCG》买了NS版的《返校》，这种具有强烈压抑感和氛围恐怖太对口味了，虽然流程不长，但因为那些中国文化的鬼怪太亲切太吓人，以至于坑到现在，是时候挑个阳光明媚、家人在家的午后，把这款游戏通关了。

◆上次因为被吓到而坑的恐怖游戏还是NDS上的《七日死》，失误锁上房门后在走廊尽头眼看着女鬼幽幽地靠近……那临近崩溃的恐惧感记忆犹新。当时是中午在编辑部玩的，但还是把自己给吓到了。

◆发现自己打游戏真的很慢……在微博上分享游戏心得时，经常被回复：“你竟然还没打完。”

◆一转眼2018年的3月都过去一半了，虽然年初没制定什么计划，但还是感觉过去这三个月似乎也太虚度了，没有任何进步，如果一定说有什么正面的改变，那就是：去年末的戒烟坚持下来了。

本期个人签名

你在怀念过去的时候，过去里面的每一个人都没空等你。



水无月



※ 盼星星盼月亮终于盼来了任天堂直面会，3月9日一大早6点爬起来静等《火纹》新作的公布，结果直到最后都毫无《火纹》踪迹，一下子觉得自己的感情受到了欺骗 = =

※《FGO》运营最近进入重度摸鱼长草期，于是趁着四周年福利大放送之际去玩了玩传说中被称为“肝报废”的《碧蓝幻想》（GBF），入坑前和玩GBF的朋友交流如下：

朋友：你不打算玩《FGO》了吗?

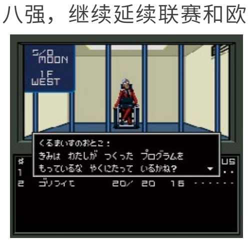
我：这两个没有冲突吧（疑问表情）？

朋友：有冲突，骑空士不需要别的手游。

然后初步了解一下之后不由感慨这游戏肝度真是可怕，“每天这个本、这个本、那个本……的次数一定要打完，尽早刷出对应召唤石和武器，XX本出的材料将来也会用到所以能打就打，哦最近开活动别忘了多刷点数完成日常……因为GBF里体力不值钱，所以只要你愿意，刷一整天都没有关系。”（朋友原话），这游戏果然不愧“肝报废”之名。

※3月底又要迎来游戏大潮了，《战场女武神4》、《超级机器人大战X》、《光明之响 龙奏回音》……钱包大出血不可避。

※ 恭喜巴萨挺进欧冠八强，继续延续联赛和欧冠的不败记录。



►以史蒂芬·霍金为原型的“史蒂芬”是《真·女神转生》系列”中的著名NPC（可以和恶魔交涉签订契约的恶魔召唤程序便是由他开发），图为《真·女神转生》初代中的史蒂芬。

本期个人签名

悼念霍金，希望在未来的“《真·女神转生》系列”作品中还能看到你

胜负师



【铂】最近一周截了三次稿，还有好几个新的工作项目确立，兴奋之余脑袋里却似交通堵塞，总有忘记的事，就连自助柜里的快递都足足放了五天。唉，忙但忙得没有条理真不是什么好事儿。

【金】在咳嗽没完全好的时候又感冒发烧了，难受了好几天。好在感冒好的时候，困扰了我一个月的咳嗽也基本止住了，身体状态勉强回升至70分了吧，毕竟三四月份有辣么多事儿要做，不能拖。

【银】非常偶然的机会试了一下《小小噩梦》，其艺术风格对我有种意外的吸引力，小女孩与小男孩（DLC）之间的剧情关联到最后也很有冲击力。就是一命不死一小时通关的奖杯很是折腾，很考验操作与心态。

【铜】看了下儿子的网上作业APP，非常的手游化，有各种小游戏、挑战、PK排名，还有装备、宠物、纸娃娃等系统，甚至还可以氪金……感觉是学三分玩七分，对学习效果表示怀疑。

本期个人签名

我们会再见（结局已定）。

昴星团



★终于能在百忙之后抽空和其他几位小编一起去看新垣结衣主演的《恋爱回旋》，这部剧的剧情虽然套路很老旧，不过题材和细节做得倒是不错，演员的演技也很到位，就是那几个扮演中国人的演员中文不太行。令我吃惊的是在里面还看到了《假面骑士Kiva》的男主角和《假面骑士OOO》的最终BOSS的演员，让我兴奋不已（众编：你不是来看老婆的吗？）。

★各位拿到这本书的时候，相信《怪物猎人 世界》早已更新3.22配信的版本，卡普空仍然贯彻了“玩家爽什么就砍什么”的风格，把近战好手充能斧给砍了一大刀，估计伤害会弱许多吧；反而太刀基本没啥人用的看破斩就各种加强，看破斩没人用的关键在于太难出而不是判定太严格（经常按出气刃斩的举手），完全搞不懂官方在想什么。

本期个人签名

登龙剑要来了，熔岩皇之剑还会远吗？

宇宙人



☆刚在《PS专门志》上面做完《如龙 极2》的攻略，这头又来一个《人中北斗》，我本来是想拒绝的。短时间内连续打两个《如龙》多少还是有点疲劳，不过实际玩过之后，《人中北斗》虽然基本上还是《如龙》那个套路，但玩起来味道还是不太相同。毕竟比起打了几十年架还一个人都没杀过的桐生，拳四郎动不动就让人爆炸风格还是爽快很多。正好最近《怪物猎人》有点腻，就趁机玩玩《人中北斗》。

★虽然不太想承认，但《点兔》的剧场版大概是我看过最坑的动画电影，山长水远跑到香港就为了那1个小时不到大概3集动画长度而且剧情平淡如水的“电影”我也只能认了。最近国内上映好看的电影不少，然而我现在最想看的还是黄子华的贺岁剧《栋笃特工》，不过按现在的情况来看国内大概是没机会上了，可能还得找个时间去一趟香港……

本期个人签名

真香。

六等星



┣NS版的《猎天使魔女》一公布立马便预定了套“无限高潮”铁盒版，很幸运没有被砍单，等拿到手的时候价格已经比我预定的高出300多块了，如今还能碰到这样实诚的卖家真是难得。

┣这半个月基本都在冷饭游戏中度过，不过都是我超喜欢的口味，刚领略完了NS的《猎天使魔女2》后立马又投入到《鬼泣HD合集》的怀抱中，不知道能不能在《刺客信条 叛变》发售之前把三部全部白金了，《怪猎》丝瓜就先放一放吧。（定好发售日期的冷饭居然也能延期的？）

┣目前我的NS主机模式是用一根延长线来避免主机插入底座，但虽说是主机，完全不敢像PS4那样十几个小时不关机，毕竟屏幕和电池都集成在里面，实在是替发热担心，之前有一台810CPU的手机就是发热太猛烧坏了。不知道任天堂会不会考虑出个无电池屏幕版本的NS TV？

本期个人签名

但丁的大剑居然可以超解。

八重樱



★最近在网上看到一个说法，B族维生素有助于改善抑郁情绪。缺维生素B1会让人脾气暴躁抑郁、缺B6易导致情绪激动困倦急躁、缺B12会让人反应迟钝精力不足。我对照着看了一下确实和我的症状有点接近，于是去药房买了一罐维生素B来补一补。吃了几天之后感觉虽然情绪有没有变好我不太清楚，不过万年治不好的唇炎倒是减缓了不少233。现代人在饮食方面吃得很精细，但也容易导致某种维生素缺失，像善存之类的保健品还是可以尝试吃一下的（真的不是广告）。

☆上期杂志截稿后，跑去上海玩了几天。这次去上海有两个目的，一是去SE CAFE大吃特吃，二是看amazarashi的演唱会。必须赞美一波SE CAFE，分量足味道美，比日本本店可要好吃多了！店内周边商品的价格也很合理，没比原价贵多少，要不是不住在上海，真恨不得每周都去吃一次啊！

本期个人签名

YOU KNOW NOTHING,TABATA.

三日月



在《腐烂国度2》公布了具体发售日后，我也下定决心买了一台Xbox One S。XGP什么也立即购买，然后开始了补游戏的漫长征程。

话虽如此，机子到了之后再看了看《腐烂国度2》的演示，顿时就没多少期待了——这不跟前作一模一样吗！

不买X的原因主要是因为我穷。（抹泪）

也不知道是故意还是无意，在制作这期杂志的周期内接二连三地公布了多款新作。除了标题早就被泄露个一干二净的《古墓丽影 暗影》以及地球人都知道差不多到时候要公布标题的《COD 黑色行动4》以外，竟然还有《全境封锁2》。虽然玩家评价褒贬不一，但就个人而言我还是很喜欢《全境封锁》的，希望育碧这次不要像隔壁《命运2》这样玩脱就好。

说出来你可能不信，我觉得《黑豹》还行。

本期个人签名

漫威电影宇宙系列最新作《鹰眼去哪里？》还有一个多月就上映啦！

秋沙雨



☆制作《人中北斗》攻略期间也没有落下《MHW》的登陆日奖励，自从某天发现登陆奖励会送餐券的时候就积极开游戏了，并且每天至少刷一场调查任务（为了把金钱2倍的券给用掉）……这感觉仿佛和我平时打《传说》手游登陆打日常差不多。

★去年开始到现在一直忙着主机游戏，就把乙女游戏落下了不少，前段时间正好看到KT社在PS日服商店开春季优惠活动，惊喜地发现《遥久3U》打了六折，于是一不做二不休地就买了数字版，正好能把我的PSV游戏卡收纳包空出个位置来放其他的游戏。这还是我第一次买了乙女游戏的数字版，不过《遥久3U》也的确有这个价值。

本期个人签名

在《MHW》和《368》之间来回钓鱼。

果汁



●最近《碧蓝幻想》四周年活动非常多，甚至公布了与《Persona5》、《柯南》的联动活动，真是吓人一跳啊。其实我早在两年前就弄好一个号随时准备入坑了，拖到现在看到漂亮的职业皮肤才正式入坑。正如传闻一样这游戏要做的事情实在太多了，刷完日常推一点主线一天就结束了，我看在《战场女武神4》发售前别的什么都干不了。剑神姬塔皮肤真好看，姬塔是全空第一美少女（花痴脸）。

●明明在发售日之前就订了的《异度 2》手柄拖到现在才到货……不过苦尽甘来，这个手柄真的很好看，而且目前国内都处于缺货状态，买了真的不亏。pro 手柄整体设计都挺符合我的游戏习惯的，一顺手感觉比 PS4 的手柄还好按，只是目前还是用掌机模式比较多，不是玩《油彩军团》那些游戏还很少会用到手柄。

本期个人签名

不小心成为了骑空士。

梦叶



@最终还是没能躲过铁机巧的漂移，光凭它腿部的联动机构就足以说服我剁手了，入手实际把玩后则更加佩服其在可动性方面的精妙设计，虽说无法变形的变形金刚总会让人觉得少了点什么，但若是在可动和变形间让我选择其一我肯定是倾向前者啦 ~ 况且颜值和比例又这么对眼……想想该社之后已公布的一系列作品，不禁默默的捂紧了钱包……

@相信读者们在拿到本期杂志时，应该已经看到《战神》新公布的实际演示了吧。就目前公布内容而言，本作的变化可以说是远超本人预期，在完全改变战斗风格的前提下又进一步提升了爽快感，此前最担心奎爷之子在游戏中的表现也让我满意。当然具体素质还要等实际游戏上市后再做评价，但是在动作类游戏极度匮乏的当下，我显然已经饥渴难耐了！

本期个人签名

总有新番要追、新书要看、新游戏要玩、老电影要补！然而一天却始终只有24小时……



■高颜值 + 超可动 = 必入！

乌冬



◆常用外卖软件的配送费越来越高，而且满减优惠也是先涨后减，导致近几个月的伙食费比以前多了 20% ～ 30%，实在吃不消。结果转了一圈后又用回了最原始的叫外卖方法——打电话，这下伙食费总算是正常了，另外直接打电话叫外卖还有一个好处就是店家自己送，不用等接了十几个单的外卖软件配送员一家家挨着送，等外卖的时间缩短了不少，不会出现送到后饭菜都凉了的情况。

◆趁《超级机器人大战 X》发售前补了《心灵盟友》，作为日升社制作的萝卜番，质量还是有保证的，不过不知道是不是受众群体小，导致腰斩，最后几集的浓缩程度真是堪比总集篇，看得实在郁闷，希望在游戏里不用那么赶。

本期个人签名

新旧世界警察终于要一较高下了。

哪尼



◆过年回来后就再也没有开过《怪物猎人 世界》，看来之前夸下海口说能玩一年实在是太天真了，即使面对如此神作，还是难逃三分钟热度的下场。不得不说“连续性”是非常的重要的，不仅是《MHW》，尤其卡牌游戏或是 RPG 等，一旦停下一段时间导致进度落后，只要想到还得花时间重新熟悉，那么就会越来越失去回归的动力。《守望先锋》倒是个例外，就算停了再久也无所谓，毕竟只要会按鼠标左键就行（笑）。与其说是打游戏，倒不如说更像是舒缓压力的途径。

◆从 Wii 之后就再也没关注过模拟器的新闻，所以最近偶然听说 PS3 模拟器 RPCS3 已经颇为完善，略感意外。从官网的数据来看，能够比较完美运行的游戏已经有 700 余款，看来回头可以找时间研究研究。虽然对我来说模拟器就是那种鼓捣半天然后顶多进游戏看一眼的工具，不过，最大的乐趣不也就是鼓捣的过程么。

本期个人签名

对金属病态的爱……

苍穹



◎第 111 个白金留给了《巨像之咆哮》。对这次的重制版还是基本满意的，不过视角自动调整的机制在很多时候会对操作带来麻烦，这个原版就有的问题始终没有妥善解决。要是能再加上一两个 PS2 版废弃的巨像就好了，只是一点奢望。期待上田文人的下一部作品。

◎由于自己是实体控，为了实体卡带咬牙订了 NS《猎天使魔女 1+2》的限定版。没想到这游戏在某宝疯狂涨价，最高时炒到 1500 元，自己是 800 元时下的订单难免有些战战兢兢。苦等了一个月居然顺利到货没被砍单，还真是遇到良心商家了。

◎评书这东西很玄妙，哪怕是同一部书同一个人讲都会呈现不同的效果，接下来准备听的是刘兰芳老师的《杨家将全传》。

本期个人签名

Be your best self.

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为
2018.3.20—2018.12.31

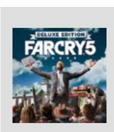
注
① 标识“DLC”为大型DLC资料片。
② 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
③ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较(国行版价格为人民币)。
④ 仅收入已在Steam或Win10开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

眼看着三月就要过去，然而还有几款春季发售的游戏迟迟没有消息，不过游戏厂商的季节总要比公历迟上几个月，小编可是非常期待《漫威蜘蛛侠》啊。

2018年3月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
20	PS4 / XONE / STEAM	刺客信条 叛变	Assassin's Creed Rogue	Ubisoft	未定	冒险	中文版	17岁
20	XONE / WIN10	盗贼之海	Sea of Thieves	Microsoft	419港币	动作	英文版	13岁
21	PS4	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	SEGA	428港币	策略角色扮演	中文版	15岁
22	PSV	英雄传说 空之轨迹3rd 进化版	英雄传说 空の轨迹 the 3rd Evolution	Falcom	未定	角色扮演	中文版	12岁
22	NS	塞尔达无双 海拉鲁全明星豪华版	ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ	Nintendo	398港币	动作	中文版	12岁
22	3DS	名侦探皮卡丘	名探偵ピカチュウ	Nintendo	398港币	文字冒险	中文版	全年龄
23	PS4 / XONE	逃	A WAY OUT	EA	210港币	动作冒险	英文版	13岁
23	PS4 / STEAM	二之国II 王国再临	二ノ国II レヴァナントキングダム	Level-5	479港币	角色扮演	日文版	12岁
24	PS4 / STEAM	迪托之剑	The Swords of Ditto	Devolver Digital	未定	动作角色扮演	英文版	12岁
27	PS4 / XONE / STEAM	孤岛惊魂5	Far Cry 5	Ubisoft	490港币	动作冒险	中文版	17岁

攻略预定　三日月



《孤岛惊魂5》作为系列最新作，故事背景回到了大家更为熟悉的美国大陆。这次玩家将在蒙大拿州的希望郡和当地居民一起抵抗邪教组织。虽然玩法上没有太大的变化，但这次玩家将可以和性格不一的NPC并肩作战，从拿着喷火器的热血青年到凶猛强壮的棕熊应有尽有。另外本作还支持自定义关卡，玩家可以自由地创造玩法和主题各不相同的关卡，或者自由游玩由其他玩家或者官方创造的新关卡，这大大增加了游戏的耐玩度。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
29	PS4	光明之响 龙奏回音	シャイニング・レゾナンス リフレイン	SEGA	348港币	动作角色扮演	中文版	15岁
29	PS4 / PSV	超级机器人大战X	スーパーロボット大戦X	BNEI	529/479港币	角色扮演	中文版	15岁

早期

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE / STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作冒险	英文版	12岁
春	XONE / WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
春	PS4	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	未定	动作	日文版	未定

4月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
10	PS4 / XONE / STEAM	灭绝	Extinction	Iron Galaxy	479港币	动作	英文版	17岁
19	PS4 / PSV	重装机兵Xeno	メタルマックスXeno	角川Games	未定	角色扮演	日文版	15岁
20	NS	任天堂 Labo	Nintendo Labo	Nintendo	498港币	益智	日文版	12岁
20	PS4	战神	God of War	SIE	398港币	动作	中文版	17岁
26	NS	火影忍者疾风传 究极忍者风暴三部曲	NARUTO-ナルト- 疾风传 ナルティメットストームトリロジー	BNEI	498港币	动作	中文版	12岁
26	PS4 / PSV	传颂之物 致逝者的摇篮曲	うたわれるもの 散りゆく者への子守唄	Aquaplus	未定	策略角色扮演	日文版	15岁
26	PS4	英雄传说 闪之轨迹II 改	英雄传说 闪の轨迹II：改	Falcom	230港币	角色扮演	日文版	12岁

5月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
4	NS	大金刚国度 热带寒流	Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	未定	平台动作	日文版	12岁
8	PS4 / XONE / STEAM	柯南的流放	CONAN EXILES	Funcom	未定	动作冒险	英文版	17岁
17	PS4	卡里古拉 过量	Caligula OVERDOSE	Furyu	491港币	角色扮演	日文版	未定
23	XONE / WIN10	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	209港币	动作冒险	英文版	17岁
24	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	Atlus	438/398港币	音乐	日文版	未定
24	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	Atlus	438/398港币	音乐	日文版	未定
25	PS4 / XONE / NS	黑暗之魂 重制版	Dark Souls Remastered	BNEI	288港币	动作角色扮演	中文版	17岁
25	PS4	底特律 化身为人	Detroit: Become Human	SIE	未定	动作冒险	中文版	未定
30	PS4 / XONE / NS	街头霸王 30周年纪念合集	Street Fighter 30th Anniversary Collection	Capcom	308港币	格斗	英文版	未定
31	PS4	全金属狂潮 谁与争锋	フルメタル・パニック。戦うフー・デアーズ・ウィンズ	BNEI	478港币	策略角色扮演	日文版	12岁
31	PS4 / PSV / NS	撒谎公主与盲眼王子	嘘つき姫と盲目王子	日本一	560/480港币	动作冒险	日文版	未定
31	PS4	超次元游戏 海王星Re；Birth1+	超次元ゲイムネプテューヌre birth1	Compileheart	428港币	角色扮演	日文版	12岁

6月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
5	PS4 / XONE / STEAM	直撞横冲	Onrush	Evolution	468港币	竞速	英文版	未定
5	PS4 / XONE / STEAM	吸血鬼	Vampyr	Focus Home	468港币	动作角色扮演	英文版	17岁
5	PS4 / PSV	Fate/新世界 Link	Fate/EXTELLA LINK	Marvelous	468港币	动作	日文版	未定
14	PS4	皇帝圣印战记	グランクレスト战记	BNEI	498港币	策略角色扮演	日文版	未定

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
14	PS4 PSV	神明战争 日本神话大战	GOD WARS 日本神话大战	角川Games	398港币	策略角色扮演	日文版	12岁
22	NS	马力欧网球ACE	Mario Tennis Ace	Nintendo	未定	体育	日文版	未定
27	PS4 XONE STEAM	飙酷车神2	The Crew 2	Ubisoft	490港币	竞速	中文版	未定
28	PS4	神狱塔 断罪玛丽2	神獄塔 メリアスケルター2	Compileheart	未定	角色扮演	日文版	未定
29	PS4 XONE STEAM	怒海战记	Skull & Bones	Ubisoft	未定	射击	中文版	未定
30	PS4	格斗领域EX	Fighting EX Layer	Arika	310港币	格斗	日文版	未定
7月								
10	XONE NS	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Actuvision	268	动作	中文版	12岁
13	NS	八道旅人	Project OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	未定	角色扮演	日文版	未定
13	3DS NS	前进！奇诺比奥队长	前め！キノピオ队长	Nintendo	未定	益智	日文版	未定
8月								
2	3DS	瓦力欧制造 黄金	メイド イン ワリオ　ゴージャス	Nintendo	未定	益智	日文版	未定
9月								
14	PS4 XONE STEAM	古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	Square Enix	未定	动作冒险	中文版	未定
10月								
14	PS4 XONE STEAM	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	Actuvision	未定	主视角射击	中文版	未定
26	PS4 XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption 2	Rockstar	468港币	动作冒险	中文版	未定
年内								
夏	PS4 XONE NS	洛克人11	Rockman11	Capcom	未定	平台动作	英文版	未定
夏	NS	伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	未定	动作角色扮演	日文版	未定
夏	NS	太鼓达人NS版	太鼓の达人 Nintendo Switchば～じょん！	BNEI	未定	音乐	日文版	未定
夏	PS4 NS	SNK女英雄大乱斗	SNK Heroines：Tag Team Frenzy	SNK	未定	格斗	日文版	未定
秋	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传说 闪之轨迹IV	SNK	未定	角色扮演	日文版	12岁
秋	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	METRO EXODUS	4A Games	未定	主视角射击	英文版	未定
秋	PS4 XONE	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	未定	射击	英文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	噬血代码	Code Vein	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	BNEI	未定	动作角色扮演	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibu VI	BNEI	未定	格斗	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 NS	苍翼默示录 Cross Tag Battle	ブレイブルー クロスタッグバトル	ARC SYSTEM WORKS	未定	格斗	日文版	未定
年内	3DS	女神异闻录Q2	Persona Q2	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	真·女神转生V	真・女神转生V	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	猎天使魔女3	Bayonetta 3	Nintendo	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 NS	勇者斗恶龙 建造者2	ドラゴンクエストビルダーズ2	Square Enix	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想 Project Re:Link	GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK	Cygames	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血罪 暗夜仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	地球防卫军5 铁雨	Earth Defense Force 5：Iron Rain	D3 PUBLISHER	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 NS	我的英雄学院	仆のヒーローアカデミア	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	STEAM PS4 XONE	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	皇牌空战7 未知的天空	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	未定	射击	英文版	未定
年内	PS4	莎木III	Shenmue III	YS Net	未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	絶体絶命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	未定	英文版	未定
年内	PS4	新高达破坏者	New Gundam Breaker	BNEI	未定	动作	日文版	未定
年内	NS	美妙世界 Final Remix	The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE	叛变 沙漠风暴	Insurgency Sandstorm	Focus Home	未定	主视角射击	英文版	未定
年内	NS	任天堂明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズ	Nintendo	未定	动作	中文版	未定
年内	NS	传说之下	UNDERTALE	Toby Fox	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	英雄不再 特莱维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	Nintendo	未定	动作冒险	日文版	未定

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

猎天使魔女	62
任天堂明星大乱斗	视频
塞莱斯特山	32
四骑姬教导谭	32 35
星之卡比 新星同盟	视频
异度神剑2	42

PS4

刺客信条 起源 法老诅咒	33
二之国 II 王国再临	视频
钢铁收割	28
孤岛惊魂5	视频
灵魂能力VI	21
女神异闻录3 月夜热舞	24
女神异闻录5 星夜热舞	25
人中北斗	33 54
塞莱斯特山	32
四骑姬教导谭	32 35
吸血鬼	30
战神	视频
最终幻想15 皇家版	33 44

PSV

女神异闻录3 月夜热舞	24
女神异闻录5 星夜热舞	25
四骑姬教导谭	32 35

XOne

孤岛惊魂5	视频
刺客信条 起源 法老诅咒	33
钢铁收割	28
灵魂能力VI	21
塞莱斯特山	32
吸血鬼	30
最终幻想15 皇家版	33 44

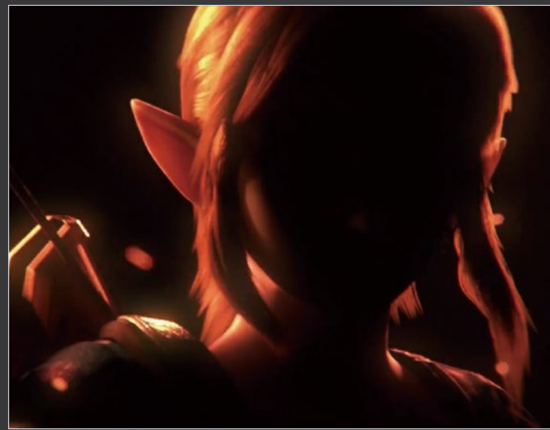
游戏月旦评
2 月份游戏评测

你的童年从哪台机器开始？
任天堂游戏机开机动画汇总

438视频集合

bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD
现已全面升级为

Gamehalo ONLINE

特别收录

游戏月旦评
2月份游戏评测

《猎天使魔女》华丽连段演示
by 老汉stylesky

任天堂游戏机开机动画汇总

新作影像集锦

战神
使命召唤 黑色行动 4
任天堂明星大乱斗
孤岛惊魂 5
星之卡比 新星同盟
二之国 II 王国再临

电影前线

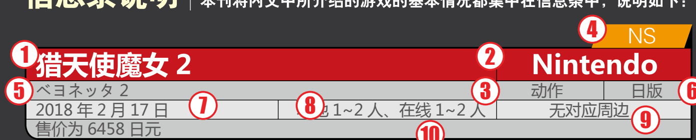
死侍 2
蚁人 2 黄蜂女现身

ENDING SONG

《进击的巨人2》
OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________

收藏日期 ____________________



10月紧追原版
火速上市！
GUINNESS WORLD RECORDS 2018
吉尼斯世界纪录大全2018
游戏玩家版
电子游戏领域世界纪录的终极指南
吉尼斯世界纪录
2018玩家年刊 中文版
现已登场
淘宝端
扫码购买
定价
88元
包邮



3月底
上市
定价
188元
淘宝端扫码购买
Splatoon
艺术设定集
一本书完全揭秘
墨鱼潮流
328页硬壳精装
色彩斑斓的
墨鱼STYLE
SPLATOON官方艺术设定集中文版



PlayStation专门志Pro
VOL. 4
全彩大16开208页+DVD光盘
-特别策划-
古龙调查团探秘——新大陆传说的考证与猜想
-预订收录游戏攻略-
真・三国无双8 | 怪物猎人 世界
如龙 极2 | 刀剑神域 夺命凶弹 | 数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆
更多精彩内容，敬请期待！
3月19日，全国上市！
淘宝端扫码购买
定价
48元
包邮
●本期赠品
麒麟、火龙冰箱贴


黑魂 官方艺术设定集 I & II
UCG官方店同步销售中
四月来袭 扫描购买
授权中文版
一家齐整
传火不息
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
DARK SOULS III
DESIGN WORKS
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III
塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本
满分游戏，当然要配完美攻略！
全彩大16开272页内文+DVD光盘
附赠：海拉鲁世界全图
神作观礼：旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总
珍藏攻略：主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇
完美之道：全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘
淘宝端扫码购买
现已闪亮登场
定价
78元
包邮
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
现已上市 扫描购买
授权中文版
定价
88元
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集
下期预告
游戏机实用技术 439 期
关注大作攻略满载
进击的巨人2
盗贼之海｜战场女武神4
二之国 II 王国再临｜孤岛惊魂5｜鬼泣HD合集
176页
春季攻略特刊
奏出攻略最强音！

VOL.34 ■ 《女神侧身像 蕾娜斯》手游版3月22日上线

TOUCH.UCG 指间方圆

florence

an interactive story
about love and life

编辑精选
十款佳作
一并奉上



从《智龙迷城》转战
“卡牌对战”
Gongho能否再创神话?

准备好，迎接新的涩谷吧！
《美妙世界》
衍生手游回顾+新角色解析

EDITOR'S CHOICE 本期编辑精选



Florence

Florence

《纪念碑谷》首席设计师所创作的最新作品，游戏运用简单的线条与大色块的碰撞，向玩家讲述女主角 Florence 平凡而又单纯的爱情——从两点一线的单身生活，到与感情的不期而遇后逐步升温，再如两条相交线般最终渐行渐远 ..... 游戏的色调从灰暗变得明快鲜艳，却又逐渐黯淡，潜移默化地向玩家传达着主角心境的变化。爱情、生活与梦想的冲突，虽然都是再常见不过的小事，但也更容易引发共鸣。

售价：18 元

地区：中国区

主要语言：中文

iOS　Android



Dissembler

Dissembler

一款优秀且纯粹的消除类游戏，能够有效地帮助我们放松身心、舒缓情绪，比如过去的《2048》、《小三传奇（Three ! ）》等，简单却耐玩。当然新鲜感也很重要，如果以前的作品都玩腻了，那么不妨来试试这款《Dissembler》。游戏的目标是消除相同颜色的方块，但不要被简单的入门关卡所迷惑，后期关卡中由多种颜色组合成的不规则图形，非常考验玩家宏观思维的把握。而每一次移动所伴随着的清脆机械音效，也非常过瘾。

售价：12 元

地区：中国区

主要语言：中文

iOS　Android



Temple of Spikes The Legend

Temple of Spikes The Legend

横版过关、像素风画面 ..... 近年来这样的作品格外容易获得玩家的青睐，但光有这些是不够的。本作的主题定位于“神庙探险”，精致的画面细节与考究的色彩搭配，从观感上便很好地烘托出神秘的氛围。而复杂的场景以及丰富的机关设计，则让这场未知的探索充满了乐趣与挑战性。必须要提醒大家的是，本作走的是硬核路线，对于反应力和操作的精确度有着较高的要求，可不要以为能够轻松过关哦。

售价：40 元

地区：中国区

主要语言：英语

iOS　Android



阿尔托的奥德赛

Alto's Odyssey

2015 年时，开发商 Snowman's 凭借《阿尔托的冒险》刷新了玩家们对于跑酷游戏的认知，尤其在不同景致的渲染上，完美诠释了“唯美”二字。而新作《阿尔托的奥德赛》的场景则由雪国来到了沙漠，虽然主色调因此发生了变化，但对于沙漠风光的抽象呈现，则比前作更为细致丰富。跑酷玩法也得到了进一步拓展，加入了骆驼、风沙等特色元素。游戏还将提供名为“禅”的无尽模式，玩家可以抛开一切束缚，尽情探索整片沙海。

售价：30 元

地区：中国区

主要语言：中文

iOS　Android



带你回家

Bring You Home

开发过《小贼物语（Tiny Thief）》和《全心爱你（Love You to Bits）》的开发商 Alike Studio，近期发布了全新的的解谜游戏《带你回家》。和以往一样，游戏采用了可爱的 Q 版风格，玩家扮演的奇怪外星人将穿梭在不同的世界，拯救被劫持的外星生物们。与一般横版解谜游戏所不同的是，本作并不仅仅只是操作角色本身，而是要通过翻转、移动整个场景，将之完全重构后，方能解开谜题。

售价：18 元

地区：中国区

主要语言：中文

iOS　Android



售价：18 元

Ayo: A Rain Tale

Ayo: A Rain Tale

地区：中国区

主要语言：英语

iOS　Android

水，是生命之源。固然我们可能并不为此而发愁，但世界上仍有许多人饱受缺水之苦，而本作的设计初衷，便是要向世人展现非洲大陆的人们对于水的渴望——为了获得这个珍贵的资源，妇女与孩童们会不远万里地徒步取水，以至于她们一生中的大部分时间，都消耗在了路途上。游戏中的小女孩亦是如此，即便面对残酷的自然环境与沙漠中的猛兽们，也要勇敢前行。虽然玩法设计上相比一般的横版过关游戏并无太大突破，但蕴含的理念却值得我们深思。



售价：12 元

音乐世界 Cytus II

Cytus II

地区：中国区

主要语言：简体中文

iOS　Android

《Cytus》是 Rayark 成功的开端，而继《Deemo》与《VOEZ》之后，原本人马决定回到最初的原点，打造一款更好的《Cytus》。本作其实推出有一段时间了，不过由腾讯代理的国服近期才正式上线。虽然玩法上没有太大的变化，但《Cytus II》无论在界面、音乐还是剧情上，都有着巨大的飞跃。音乐方面本就是 Rayark 的强项，而这一次在故事表现方面的创新，则是最令人满意的。



下载免费 / 道具收费

勇者のくせにこなまいきだ DASH!

勇者のくせにこなまいきだ DASH!

地区：日本区

主要语言：英语

iOS　Android

索尼旗下的手游公司 ForwardWorks 将“《勇者别嚣张》系列”搬上了移动平台，主题依然是召唤怪物阻挡勇者前进的步伐。不过与原作的玩法有所不同，《勇者别嚣张 DASH！》是一款三消类的游戏，通过消除三个以上相同的怪物方块才能将其召唤至地图中，同时消除后的方块则会合并为一个高等级的怪物，让队伍的实力可以随着消除次数的上升而不断进化。此外，抓获并收集各式各样的勇者也会是本作的乐趣之一。



售价：12 元

纸片少女

纸片少女

地区：中国区

主要语言：中文

iOS　Android

出自国内开发商的的冒险解谜新作，以童话故事为主题，在可爱的卡通剪纸画面中，让玩家仿佛正在阅读一本缤纷的绘本。游戏中，主角安妮将前往《爱丽丝梦游仙境》、《丑小鸭》、《小锡兵》等童话世界中，虽然遇见的都是再熟悉不过的角色，但等待着我们的却是重新演绎的童话故事。游戏的解谜玩法与众不同，围绕着“纸片”这一主题元素进行，通过自由搭配和改变场景中纸片的位置，便能创造出属于自己的童话场景，解开谜题。



售价：免费 / 课金

魔界大战

魔界ウォーズ

地区：日本区

主要语言：日语

iOS　Android

真要追溯起来，本作是在 2004 的 E3 上公布的，结果竟然一等十三年，才以手游的形式推出。游戏中的角色主要来自“《魔界战记》系列”以及《悠闲世界树》，虽然披上了抽卡的外衣，但总算没有把 SRPG 的属性也丢掉，玩家组成自己的队伍后在 6X5 的方块战场上进行对决，适度简化的规则更容易上手，节奏也更快。虽然在当前的环境下远称不上出彩，但作为日本一或者《魔界战记》的粉丝，还愿义不容辞。

资讯NEWS

《堡垒之夜》将登陆移动平台，注册活动开启

去年游戏界最热门的话题无疑就是《绝地求生》以及一票“吃鸡”的模仿者们，不过现在 EPIC 旗下的《堡垒之夜(Fortnite)》则大有盖过《绝地求生》的气势。这款起了个大早（2011 年时便已公布）却赶了个晚集的作品，固然搭上了“大逃杀”这个顺风车，但绝不是又一款“山寨吃鸡”。从卡通渲染式的游戏画面中不难看出，与注重真实感的《绝地求生》相比，《堡垒之夜》则更强调趣味性——允许搭盖建筑的特殊系统、功能及种类丰富的枪械、鼓励正面对决从而加快游戏节奏等特色，更容易令人沉浸其中，对新手也更友好，而不是让人一直重复喊着“是谁？在哪里打我？ ..... 啊！ .....”。

虽然《堡垒之夜》目前在国内的人气仍然远远不及《绝地求生》，不过在国外则是另一番景象，不仅同时在线人数与《绝地求生》旗鼓相当，在直播平台上的热度也已经反超。当然，更好的游戏优化和更少的外挂也是吸引玩家转移的重要原因，虽然也要经得起时间的考验才行。





另一方面，游戏不仅涵盖 PS4、XOne、PC、Mac 等多个平台，而且支持跨平台联机（唯一例外是 PS4 和 XOne 不能互联），对于玩家来说自然方便了许多。而近期 EPIC 也宣布将会让本作登上移动平台，iOS 版先行，Android 版则会稍晚推出，移动版同样支持与已有平台进行联机，真正意义上实现随时随地享受游戏的乐趣。目前官方已经开启了 iOS 版的注册，感兴趣的玩家可前往官网进行登记。

《Ingress》动画化！AR游戏还能这么玩？

很多玩家或许是通过《精灵宝可梦 GO》知道了 Niantic 这家游戏公司，不过他们旗下的第一款作品《Ingress》才是此类 AR 游戏玩法的奠基者。《Ingress》并没有华丽的画面，玩家们就是地图上的小蓝点与小绿点，不过充满科幻感的背景设定以及有趣的玩法，让这款 2013 年便开始公测的游戏，至今仍然有大批坚定的拥簇者（当然，国内因为众所周知的原因，注定只能是小众玩家的乐趣）。

不过最令人感到意外的是，游戏的下一个计划竟然是动画化！ Niantic 将与日本的富士电视台进行合作，由颇具才华的年轻监督樱木优平操刀，预定于今年 10 月上映。动画的世界观基本与游戏的设定一致，时间线也是以游戏公测的 2013 年为起点，原子能研究机构的科学家们通过“The Niantic Project”计划，发现了一种能够开启人类心智的古老物质，并将其命名为 XM（Exotic Matter）。这些物质散布于世界各地，因此也引发了不同国家、企业或组织的兴趣，并在暗地里展开激烈的争夺。而对于 XM 的态度，人类分裂为两大阵营，一方认为这是上天的恩赐理应接纳并促成进化，而另一方则认为这会导致难以控制的威胁产生，而战斗也将围绕着两大理念的碰撞而展开。从宣传视频中可以看出，动画剧情的主要发生地点将会是 2018 年的东京，毕竟是由日本方面进行动画化，这也无可厚非



▲《Ingress》简单却极具科技感的游戏画面。


▲疑似动画主角在宣传PV中一闪而过。



官方应用《女神异闻录 O.A.》开启事前登录

Atlus 此前公布的《女神异闻录》官方 App《女神异闻录 O.A.》目前已经开启事前登录，预计会在今年的春季与玩家见面。而在最近的一次直播活动中，官方也通过实机演示的形式，透露了不少具体情报。看上去玩家除了可以通过应用获取系列相关的最新资讯外，将其当做一款休闲小游戏来玩也完全没有问题。



▲事前登录页

玩家并非主角

玩家不再是扮演游戏中的主角，从上图中也可以看出，主角采用了动画版等官方作品中所设定的名字——雨宫莲，而玩家可以与包括他在内的所有怪盗团成员们进行交流，触发不同的对话事件。

与怪盗团成员的对话事件都是全新设计的，目前看来总数有 115 个，应用正式推出后则会持续追加。即便是已经玩过原作的玩家，也能够体验到不一样的剧情。

另外有趣的一点是，玩家所居住的地方，正是游戏中主角与龙司等人密谋“女仆见面派对“的地方。







重要情报完全掌握

官方应用最重要的功能就是及时且巨细靡遗地，将与系列相关的各项情报推送给玩家——甚至包括动画、直播的开播时间等等，都会标注在应用中的日历上。而对于自己感兴趣的情报也可以将其加入收藏夹中，届时应用便会通过推送通知来提醒玩家。

迷你小游戏

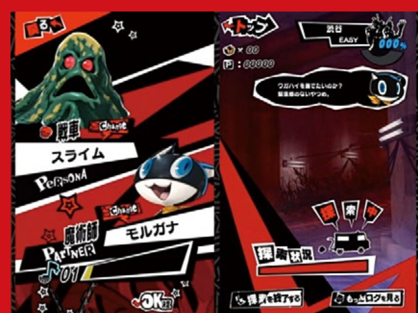
应用中同时也搭载了一款迷你小游戏，玩家可以探索原作中地图上所有地点所对应的印象空间，设置有不同的难度。

选择一名同伴及人格面具后即可进入，探索和战斗是全自动的，即便关掉应用也可以在后台自动进行，并不会占用太多的时间，基本上可以理解为放置型游戏。

完成探索后可以获得 Persona 点数（PP）以及不同的道具。



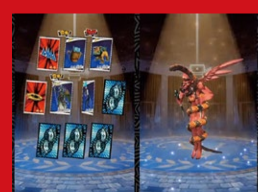




天鹅绒房间

在天鹅绒房间中，使用探索中获得的 PP 便可以进行人格面具的召唤，从而收集更多的类型，也有一定的几率获得新的技能卡片，用于强化和培育已有的人格面具。而在人格面具全书中，玩家亦可以方便地查看已有的人格面具及具体情报。





《数码宝贝 ReAries》新情报公开

BNEI 预定在今年内推出的手游新作《数码宝贝 ReAries》日前公布了新情报，从中鹤胜祥（初代动画版的画师）所绘制的主视觉图中可以看出，本作的主要角色由四人组成，并且除了亚古兽外，还会有全新的数码宝贝作为重要角色登场。



关键词“实体化”

游戏的主题是“实体化（Realize）”，读音与副标题相同。为了对抗强大的敌人，原本生活在手机世界中的数码宝贝们，以实体化的形式出现在了现实世界中。





5V5 对战

虽然并没有与战斗系统相关的具体情报，但是从画面中可以看出，玩家最多可以携带 5 只数码宝贝进行战斗，且分别对应一项技能。看上去简单明了，如何才能体现出趣味性则有待观察。





阅神星兽

将在本作中登场的全新数码宝贝——阅神星兽，它与剧情的发展有着密不可分的联系，而进化后会是什么样的形象也令人期待。



数码城镇

当然，育成要素不会缺席。在数码城镇中玩家可以与数码宝贝们进行喂食、交流等互动，让他们维持好心情才能不断成长。





本社操刀，《苍翼默示录》新作年内登场

此前 ARC SYSTEM WORKS 曾授权给中国厂商开发过《苍翼默示录》的移动端作品，而现在他们则会亲自操刀，在今年内推出一款手游新作——《苍翼默示录 ALTERNATIVE DARKWAR》。

新作中除了会有系列游戏中的角色外，涵盖小说、漫画等衍生作品在内的角色也会一起登场。当然新作本身也会有原创角色，不出意外的话，应该会是一款主打剧情及角色收集的作品。



▲玩家所扮演的游戏主角，可自由选择性别



◀游戏的女主人公——雪儿·萨尔法。从属于御剑机关的神秘少女。

《女神侧身像 蕾娜斯》移植版3月22日上线





Square Enix 又神秘兮兮地搞了一次所谓的新作预告，这一次“惨遭毒手”的是《女神侧身像 蕾娜斯》。虽然这种“狼来了”的小伎俩 SE 已经玩过太多次，不过我相信还是有人愿意相信并期待着，这款初代作品的 PSP 移植版能够完全重制。

最终结果还是和大部分人所预料的一样，SE 只是单纯把 PSP 版原汁原味地搬上移动平台卖一波情怀，当然官方也会告诉你画面和操作都针对手机进行了优化哦！不过作为一款经典 RPG，即便年头有点久远，但冲着后来重新制作的精美 CG，再回顾一次倒也无妨。只是近年来新作表现都不尽如人意的 tri-Ace，难道真的不好好考虑用《女神侧身像》的续作来证明自己么？还是说这次的移植版，就是为了给新作攒奶粉钱呢？

当现实“照入”虚拟，Google地图与游戏的结合

虽然 Google 自身并没有直接涉及游戏产业，但并不代表他们对游戏漠不关心。最近 Google 就为游戏开发者们带来一份非常特别的礼物——开放全新的 Google 地图接口。

我们都知道，如今游戏的画面越来越真实，甚至到了可以以假乱真的地步，同时开放世界也已经成为流行趋势。不过在这样的前提下，构建出一个完整的游戏世界就变得越来越困难。财大气粗的开发商可以不计成本地前往现实中的地点进行勘察和取景，直到取得满意且符合游戏主题的素材，然而这对于小型工作室或者个人开发者而言是不现实的。Google 地图的新功能便是为了解决这一问题，其庞大的数据库中已经存放着世界各地的景色、地标、建筑与风貌，将这些数据与 Unity 引擎相结合后，就形成了可供游戏开发者调用的虚拟素材与模型，涵盖了超过 200 个以上的国家。无论是写实还是梦幻，都足以满足开发者的想象力，并保留真实度，毕竟这些素材百分之百都取自现实世界的真实数据。

继 AR 与 VR 之后，Google 又创造了一个将虚拟与现实结合的全新途径，即便现阶段对于我们这样的普通玩家可能不会有太深的感触，但未来，谁又说得准呢？







《西部世界》衍生手游曝光



HBO 在 2016 年推出的科幻题材美剧《西部世界》凭借出众的素质和精良的制作，赢得了无数的赞誉，第二季很快也将在 4 月播出。没想到如此神剧也没能躲过改编游戏的“魔爪”，同名手游已经开启了预约。

这类改编游戏一向不靠谱，就算原作再神也一样。从官方介绍来看，玩家扮演的只是西部乐园中的一名普通员工，除了要接待游客外，还必须管理园区内的各项设施和 AI。虽然具体玩法还不知晓，不过显然已经不能奢望向剧集中那样以一名游客的身份，体验惊心动魄的西部冒险了。



凭借《智龙迷城》的成功，开发商 Gungho 称得上是移动游戏界的一个传奇了。不过随着越来越多强劲对手的出现，已经运营超过的 4 年《智龙迷城》虽然仍在盈利，但已显现出疲态，而 Gungho 虽然此前也尝试推出过一些新的作品，但基本都没有太亮眼的表现，与《智龙迷城》相去甚远。老本不能啃着一辈子，推出新的继任者已是迫在眉睫，而这次他们似乎把宝压在了“集换式卡牌对战”这一类型上。只不过前有《炉石传说》，后有《暗影之诗》，两款作品已经收割了大量的用户群并且都有成熟的运营经验。作为后来者，Gungho 真的能够让《时空魔法（クロノマギア）》在夹缝中赢得生存的空间吗？

卡组与角色并重

《炉石传说》注重卡牌的组合，残留着浓厚“炉石影子”的《暗影之诗》由于引入了进化点数且更为强调职业特色，因此让角色更有存在感，也是其有别于《炉石》的最大魅力所在。而从目前的情报来看，《时空魔法》没有过多的借鉴同类作品的创意，但可以看出其更着重凸显角色本身的重要性——不仅游戏初期便会有多达 11 名能力者供选择，甚至还能为他们搭配技能。这也就意味着玩家不仅要根据能力者的特点来构筑相应的卡组，还必须兼顾其本身的技能组合搭配，以及如何与卡组完美配合。

如此一来，即便是相同的能力者，在对战思路上能够衍生出更多的变化与选择，若在对战中遇上选择相同角色的对手，也不容易被轻易地看穿出招套路。就这一点而言，确实能够成为《时空魔法》脱颖而出的优势。





已公开的能力者们



神道花梨
CV：花守由美里

出身于信仰“月读”的古老一族，从小时候就开始寻找下落不明的父亲。



杰塔
CV：柿原彻也

父母都是考古学者，而其本身也是一名天才的考古学家，从少年时代就已经开始发掘并研究古代遗迹。



艾蕾娜·布莉莉安特
CV：佐仓绫音

俄罗斯财团的千金大小姐。虽然平日里说话的态度很差，但实际上确实个爱猫如命的温柔女孩。



雷瑟
CV：利根健太朗

人类与兽人族的混血，因此受到迫害，从此十分厌恶被诅咒的血脉。



如月奈特
CV：齐藤壮马

寻宝猎人，看上去个性飒爽擅长运动，实际上还有着过人的智慧，曾经跳级从大学毕业。



莉莉娅
CV：内田秀

游牧民族出身，以风为友的女性，具备能够理解动物语言的特殊才能。



四季神葵
CV：高桥广树

意大利黑帮的干部。实际上出身于信仰月读的一族。



神道乃花
CV：藤井幸代

神道花梨的妹妹、偷偷地跟在姐姐身后，是个天真烂漫的月读祭舞者。



雷欧·布鲁姆菲尔德
CV：村濑步

天使与恶魔的双重人格并存，时常会展现出由天使突然转变为恶魔的神情。



露露娜
CV：森永千才

猫型兽人女性，来自古丽马尔金家族。原本生活在远离尘世的秘境中，但在好奇心的驱使下踏入这个世界，并在各处徘徊。



莎丽
CV：大原沙耶香

美艳性感的女性。为了登上“时空守护者”的宝座，数百年来都在异空间中游荡，不知不觉间便成为了妖魔。

特色系统介绍

基本牌组构成

本作牌组中的卡牌数量为 20 枚，这在卡牌对战游戏中是相对较少的数量。一般来说，牌组中卡牌数量越少，则对于构筑的要求及难度会更高一些，玩家必须精打细算，任何一个位置都不允许浪费。

卡牌分为“随从生物”与“魔法”两个大类，共计有 200 张以上，构筑的思路则会围绕所选的能力者以及不同魔术技能的组合展开。

游戏采用竖屏的的画面表现形式，更适合在手机上进行单手操作。







固有技能

不同的能力者拥有各自的固有技能，并且种类丰富。玩家可以从中选择三项进行组合，在战斗中消耗相应的 MP 值便可发动。





提升等级

当某个生物已经在场上，重复召唤相同的生物便可以提升等级，升级后该生物的攻击力和生命值都会得到强化。



魔术技能

“魔术技能”是本作最大的特色之一，每个能力者都有固定的 9 种“魔术技能”，玩家同样需要从中选出三种进行组合。一旦选定了魔术技能的组合，那么接下去就必须根据所选魔术技能的风格，选择对应的召唤生物构筑卡组。







对战中当玩家召唤的生物的风格与魔术技能的风格全部吻合时，那么每一回合都可以使用一次魔术技能，让相应的召唤生物发动其所持有的各种效果，为战况起到极大的帮助。当然，如果发动魔术技能所必须的召唤生物被消灭而退场，那么就只能等待下次重新召唤后方才可以继续使用。因此攻防的核心便非常明了，对于玩家而言自然是尽一切可能保护魔术技能所必须的生物，而另一方面，若看到对手使用魔术技能，那么其必须的生物便是优先攻击的目标。

丰富的模式

游戏将搭载“剧情战”、“练习战”、“随机匹配”、“好友对战”以及“天梯排名”五大模式，和大多数同类游戏没有太大的差别，

另外，游戏支持将不需要的卡片进行分解，玩家也可以设定当同一张卡片多于三枚时自动分解。使用分解后得到的碎片便可以在商店中解锁更强力且稀有度更高的卡片，因此只要肯投入时间，相信也不必花费太多的金钱，一样可以得到不错的游戏体验。





在1月11日的任天堂迷你直面会上，《美妙世界 Final Remix》毫无预警地公开，10年过去了，深爱着这款游戏的玩家们终于盼来了魂牵梦绕的新作，虽说依旧不是续作，但起码也是追加了新剧情和新角色的完整版。而短短的游戏PV中，其实隐含着不小的信息量，并且与《美妙世界》在移动平台上的作品相关联，本文中将为大家一一解析。

准备好迎接新的涩谷

移动平台上的《美妙世界》

其实在 NDS 版《美妙世界》推出并得到玩家的一致好评后，关于续作的传闻或猜测便不绝于耳，2010 年野村哲也在接受采访时表达了开发续作的意愿，时隔一年后他接受《FAMI 通》采访时透露：主角音操在《王国之心 3D 梦降深处》中登场是暗示着某件事即将到来的信号 …… 虽然这些都只是暧昧的说法，从没有正式确认续作或新作的存在，但还是给予了玩家希望和无限的想象空间。

直到 2012 年 8 月 20 日，Square Enix 突然放出神秘的倒计时网站，虽然并未言明是什么作品，但无论是网站域名的缩写“subaseka”（“美妙世界”的罗马音缩写）、熟悉的字体及 UI 设计、又或是背景音乐的风格，几乎已经是向玩家“明示”了。倒计时一共为 6 天，每一天的背景音乐都会融入不同的游戏原声进行 Remix，因此粉丝们虽然等得心急，但每天去官网听听歌倒也是一种享受。当然，这种享受很大程度上是建立在坚信“将公布续作”这一前提上的，即便当时 SE 已经有了“手游大厂”的美名，甚至于他自己还闹出了乌龙——在官方 e-Store 关于《美妙世界》全新原声音乐集的介绍中，赫然写着“2012 年 iOS 版发售决定！”以及“收录 iOS 版中的新曲目”等信息。虽然页面很快被删除，但已经有部分眼明手快的粉丝看穿了 SE 葫芦里卖的是什么药。只不过如此大费周章地搞倒计时，大家都坚信最终会有更具分量的消息公布才对。

不过显然我们还是太天真了，当倒计时结束揭晓答案的那一刻——iOS 平台移植版《美妙世界 Solo Remix》。我想所有的粉丝都有一种难以言喻的心情：一点失落，又有一点庆幸——失落的是满怀期待却没能等来想要的结果，庆幸的则是将其当做高清重制版来玩，倒也没什么不好。





◀《美妙世界》的重要角色们在《王国之心 3D 梦降深处》登场，也是第一次有了 3D 建模。



◀最后知道真相的我眼泪掉下来

美妙世界 Solo Remix





《美妙世界 Solo Remix》于 2012 年 8 月 27 日推出，当时仅对应 iPhone 及 iPad，虽然官方承诺也会对应 Android 平台，但等到 Android 版推出，已经是两年后的事情了。游戏的售价为 118 元人民币，玩家在中国区 App Store 即可购买，Google Play 中则是 17.99 美元。游戏的售价不算低，而期间还发生过一段小插曲，2014 年 iOS8 系统更新后，游戏出现了严重的兼容性问题，但很长一段时间内 SE 并没能及时解决，到了 2015 年初只得暂且将游戏从 App Store 中下架，直到解决问题后才重新发布。

除了画面解析力的提升外，游戏也加入了新的背景音乐和社交元素。另外由于 iPhone 和 iPad 没有实体按键且只有一个屏幕，所以战斗系统也进行了比较大的改良——玩家不再需要同时兼顾按键和触屏的操作，也不必一心二用观察分别处于上下屏的两个角色，只需要专心操作音操一人即可，与同伴的互动只有当同步率达到 100% 后的合体必杀技，这也是标题中“Solo”一词所代表的含义。其实这样的改动削弱了 NDS 版战斗操作上的特色，虽然原作中玩家也可以将同伴设置成半自动模式，不过一旦完全掌握技巧后，手动操作可以有效提升战斗的效率，左右互搏也是独特的乐趣所在。

《Final Remix》公布后，不少玩家猜测 SE 会不会直接照搬《Solo Remix》的这一套，不过从宣传视频中来看，同时操作两名角色的战斗系统会重新回归，虽然 NS 也只有一个屏幕，但毕竟有实体按键可供玩家控制搭档。说不定配合 Joy-Con 灵活变换的特性，还能够衍生出新的操作形态。



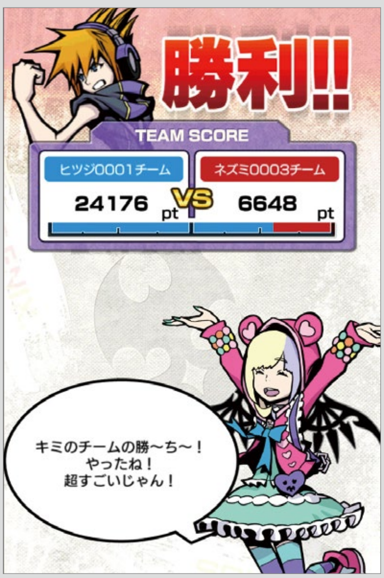
▲《Solo Remix》音操与四季组队的战斗画面，玩家仅仅只是通过简单的点击来指定四季攻击的目标。



▲ NS 版《Final Remix》音操与四季组队的战斗画面，可以看到 NDS 版中的符号卡片回归，需要通过方向键进行选择操作。

美妙世界 Live Remix

《美妙世界 Solo Remix》推出两个月后，SE 宣布正与 GREE 合作开发一款社交型作品——《美妙世界 Live Remix》，与《Solo Remix》不同，这是一款全新而且本体免费的游戏。经过半年多的开发，游戏于 2013 年 5 月时正式发布，Android 版先行，iOS 版紧随其后。



▲以七天为限，两个队伍互相竞争。

本作不再是音操自己单打独斗，毕竟是社交型游戏。以七天为循环时间点，玩家每次都将与其他 20 位参赛者共同合作，并与另一支队伍互相竞争，以更快的速度积累分数并提前击败噪音 BOSS，才能赢得当周的比赛。



▲招式还原得相当到位

《美妙世界 Live Remix》的生命周期非常短暂，2013 年 5 月上线，2014 年 2 月 28 日便正式关服，前后竟连一年的时间都不到。虽然我没有坚持到游戏下线，但在其中也投入了不少时间和精力，因此我认为虽然本作和 SE 旗下的一大票手游一样没能逃过“短命”的魔咒，但并不是粗制滥造的产物——新曲目一如既往地有着超高的质量，徽章搭配和动作性的战斗系统也尽可能还原出了原作的感觉。即便后期单纯的刷刷刷确实比较无聊，但对于《美妙世界》的粉丝而言已经足够有诚意了。当然问题也恰恰出在这里，喜欢原作的玩家毕竟有限，而想要跳过原作直接依靠这款游戏吸引新玩家，显然是不够格的。所以最终黯然收场固然可惜，倒也并不意外。

如今《Live Remix》中的重要角色也已经确定会以新角色的身份在《Fianl Remix》中登场，能有多少戏份先不谈，如果 SE 能将《Live Remix》的玩法进行改良并以线上模式的形式加入到新作中，未尝不是一个好的选择。串联起所有的作品，才能无愧于“Final Remix”的名号，不是么。

新角色解析

长发少女

《美妙世界 Final Remix》介绍视频的结尾处，随着镜头的拉近，出现了一名全新的角色。这位红色瞳孔的长发少女其实最早出现在 iOS 版《美妙世界 Solo Remix》中，当玩家集齐所有的神秘报告后，便可以在隐藏结局中看到一张关于她的 CG——和音操一样带着耳机、手里拿着四季最喜欢的玩偶——“喵先生”，瞳色接近于莱姆而发色则与约修亚相似，这些标志性元素似乎暗示着她与原作的角色们有着某种联系。而她身后的标志性建筑 104 大楼上，印着“New 7 Days”的字样。综合这些信息，当时玩家们猜测这是续作即将到来的预告，而这位长发少女会是新的主角，参与新一轮的“七日游戏”。由于不知道她的名字，而鉴于其明显是 SE 为了后续作品所加入的虚无缥缈的宣传伏笔，因此玩家们便称其为“Hype 酱”。

虽然如今确认了她只是将在《Final Remix》登场的一名新角色，但如果真的如同 iOS 版隐藏结局所暗示的那样，那么新作中最起码会增加关于她的一个独立篇章。而鉴于原作已经迎来大团圆的结局，个人猜测有关于这位新角色的剧情展开，很可能会发生在平行世界中，就像原作中比特篇番外《美妙的一天》那样。当然这只是我的臆测，并没有任何官方依据。



▲在《美妙世界 Final Remix》PV 的结尾，可以清楚的看到这位新角色完整的容貌。



■《美妙世界 Solo Remix》隐藏结局 CG

萝莉死神

《美妙世界 Final Remix》介绍视频中出现的另一位新角色，是 Lolita 风格打扮的死神少女，第一个镜头是她站在炼成阵之前，之后镜头一转，炼成阵中出现的黑衣人虽然没有露出正脸，但显然就是死神之一——南狮猩。这个时间点无疑就是原作中比特篇的第五天，南狮通过炼成阵复活并准备抹杀作曲家的那个时刻。只是原作中并没有详细描述这一段过程，以至于大家都认为复活南狮的是教会他炼成阵的天使羽柏，没想到官方竟然还留了这么一手（虽然这压根就是强行后补的设定）。

那么这个在暗地里活动的萝莉少女，究竟干涉了多少原作的剧情，如此一来就很令人在意了。不过其实她并不像“Hype 酱”那样神秘，在《Solo Remix》和《Live Remix》中均有登场，名叫新子々（Coco Atarashi）。由于在《Live Remix》中戏份更重，因此和“Hype 酱”相呼应，她也得到了“Live 酱”的爱称。


■发动禁断的炼成阵。


■原来复活南狮的竟然是她！



《Solo Remix》中她经营着一家“秘密死神商店”，其实就是使用真金白银消费的内购商店，玩家可以向她购买道具组合包、额外的音乐 CD 等并不影响游戏体验的的额外增值项目。《Live Remix》中她则是非常重要的“看板娘”，负责引导音操及所有的参赛者，与玩家有着频繁的交流与互动，因此如果你玩过《Live Remix》的话，应该都会留下深刻的印象，尤其是她时不时就会冒出几句的可爱少女口音。





▲《Live Remix》的看板娘担当。



◀《Solo Remix》中新子々经营的“秘密死神商店”。

新子々几乎就是典型“涩谷女孩”的写照，不仅仅是穿衣风格或是夸张的发色，个性上也是如此——开朗大方又带着俏皮可爱，如果不是背后的翅膀，很难让人将其与游戏中的死神联系在一起。事实上比起原作中那些个性扭曲的死神们，新子々也的确更有正常人的思维，即便她清楚自己的职业必须去收割参赛者的灵魂，但也努力地希望能够与死神及参赛者双方都成为朋友，甚至会设身处地的为参赛者着想。

作为《Live Remix》中音操的搭档，新子々与音操间的互动其实非常有趣，小女孩一般的撒娇能力和有时候过分“可爱”的表现，都会让音操难以招架。不过按照设定来看，音操在原作中并没有见过新子々，因此在《Final Remix》中作为搭档进行冒险的可能性似乎不是太高。


ALTO's
ODYSSEY